

STAR TREK

LES DOSSIERS OFFICIELS



avec les 20 ans
EDITIONS FRANCE

L'USSAI-DE PROIE KLINGON

Le plus grand

L'Empire Klingon

Le dernier challenger

Le développement des Klingons

depuis toujours

STAR TREK en 3D de temps

La 3D est interactive

U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D

Les détails pour les visiteurs

Vaisseaux · Personnages · Histoire · Technologie · Épisodes · Glossaire



Les fuseurs individuels

Le fuseur individuel est la plus petite des armes réglementaires employées par la majorité des membres de **Starfleet**. Il offre différentes possibilités de réglage de puissance et s'avère fréquemment indispensable pour la défense individuelle, mais a aussi divers autres usages.

AUTRES FICHES DE CE DOSSIER...

- 2 LE PISTOLET-FUSEUR 2266
- 3 LES TORPILLES
- 4 LES ARMEMENTS KLINGONS
- 5 LES ARMEMENTS ROMULIENS
- 6 LES ARMEMENTS FERENGIS
- 7 LES ORDINATEURS GUERRIERS D'EMINIAR ET VENDIKAR

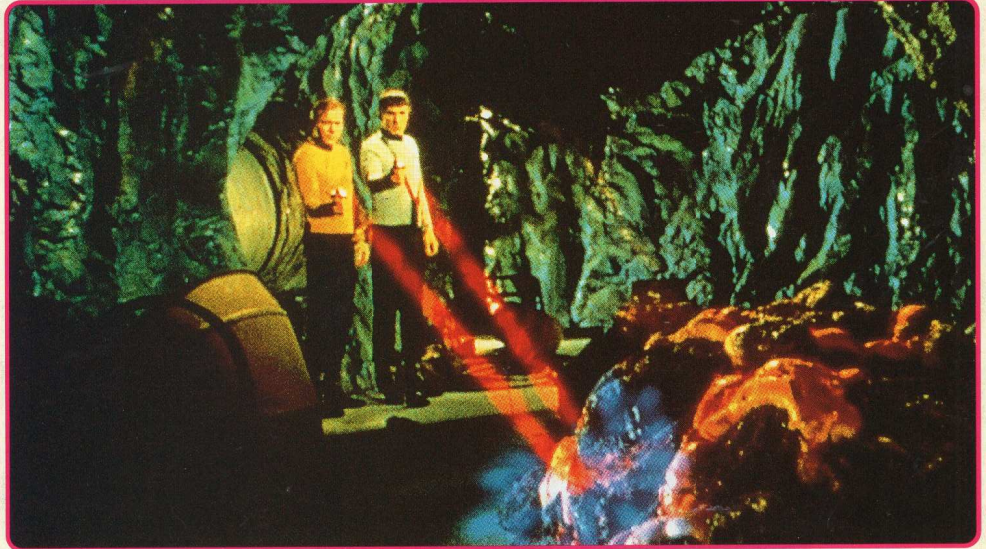
Le **fuseur individuel**, dérivé du **phaseur** – en anglais, « phaser », acronyme de **PHASed Energy Rectification** – a été inventé au **XXIII^e** siècle. **Starfleet** le destinait à ceux de ses membres qui risquaient de se trouver en situation précaire sur des mondes étrangers. Il existe trois sortes de fuseurs.

Le **fuseur de type 1**, de la taille d'une main, est facile à dissimuler et donc idéal lors de missions qui interdisent de paraître ouvertement armé.

Le **fuseur de type 2**, plus gros, est remis aux membres de la flotte fédérale qui s'engagent dans des milieux que l'on sait hostiles.

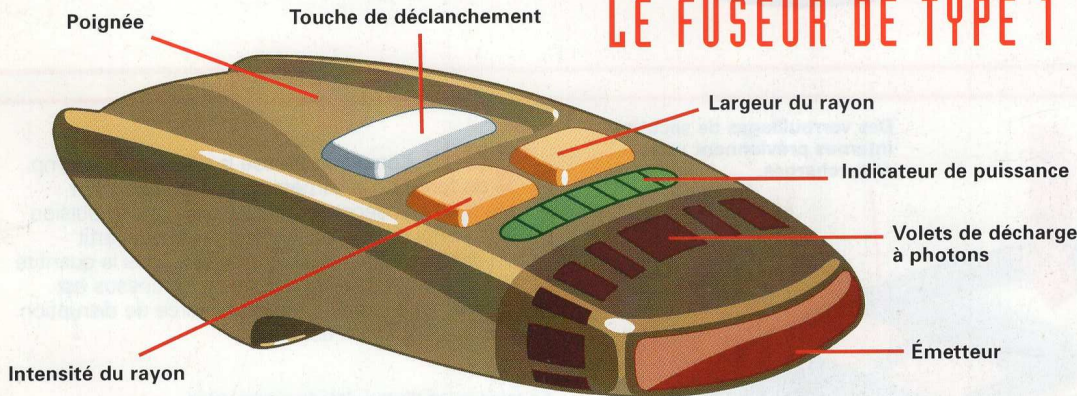
Le **fuseur de type 3**, comparable à un fusil, n'est fourni que dans des situations spéciales.

Tous les fuseurs sont à puissance variable. Les réglages comprennent une position « anesthésie », propre à plonger une cible organique dans l'inconscience; une position « chaleur », pour chauffer des objets tels que des rochers afin d'en faire des sources de chaleur ou de lumière; et une position « anéantissement », qui permet de détruire objets et êtres vivants.



⚠ Le fuseur de type 2 s'emploie dans des situations dangereuses qui requièrent plus de puissance de feu que n'en possède celui de type 1.

LE FUSEUR DE TYPE 1



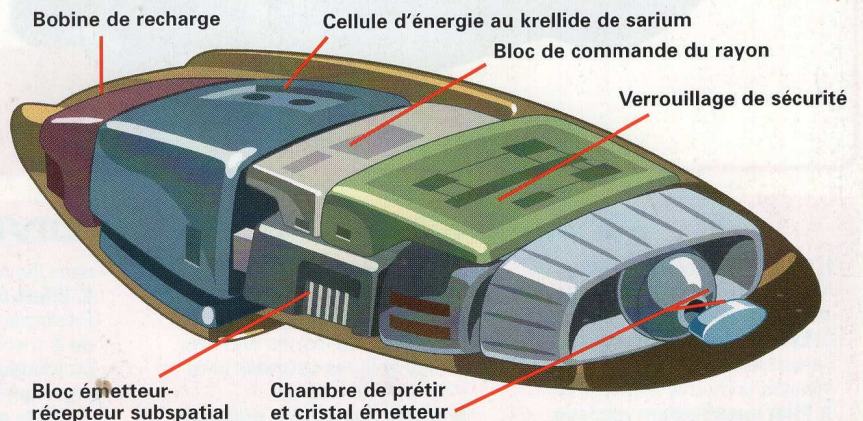
1 COMPOSANTS EXTERNES

La plupart des fuseurs présentent les mêmes composants externes, qui permettent à l'utilisateur de régler la puissance de l'arme en fonction de la situation. Nous voyons ici un fuseur de type 1, tel qu'en emploient les membres d'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**. Outre la touche de déclenchement, il possède des commandes qui règlent la largeur et l'intensité du rayon. Un indicateur de niveau de puissance renseigne sur l'énergie émise.

2 COMPOSANTS INTERNES

Les fuseurs fonctionnent en vertu de l'**effet rapide nadien (ERN)**, qui crée le flux d'énergie de la chambre de pré-tir à l'orifice d'émission. Ils contiennent tous un bloc de contrôle du rayon et un interverrouillage de sécurité, ainsi qu'un **émetteur-récepteur subsatial (ERS)** et une cellule d'énergie au **krellide de sarium**, rechargeable. Les **nations rapides** sont des particules subatomiques à brève durée de vie qui possèdent des propriétés particulières liées aux interactions à grande vitesse se produisant au cœur des noyaux atomiques.

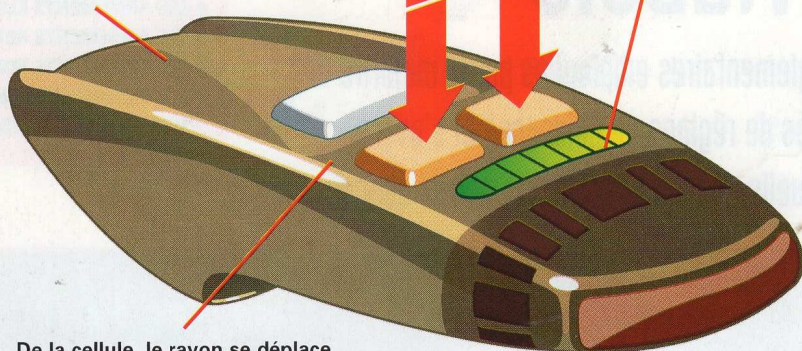
Parmi ces propriétés figurent la libération et le transfert d'importantes forces nucléaires au sein de cristaux hyperconducteurs appelés **fushigi-no-umi**. En résumé, l'ERN permet la conversion de l'énergie stockée dans des rayons étroitement contrôlés, pour des applications diverses.



Les fuseurs individuels

Le fuseur n'est en mesure de tirer que lorsque la cellule d'énergie au krellide de sarium est couplée au cristal LiCu.

Indication de la puissance émise par le fuseur

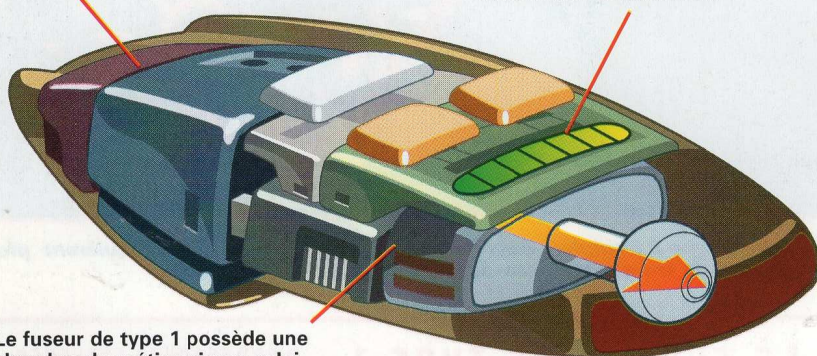


De la cellule, le rayon se déplace vers le bloc de commande

3 Verrouillage de sécurité Les instructions provenant du bloc de commande du rayon sont transmises via le verrouillage de sécurité, qui peut configurer une gâchette de sécurité ou personnaliser un fuseur afin qu'il ne puisse être utilisé que de façon limitée et par une seule personne. En règle générale, les fuseurs stockés à bord d'un vaisseau sont réglés en position 1, mais ils peuvent être désactivés par l'ordinateur de bord, voire par simple commande vocale grâce à l'**émetteur-récepteur subspatial** (ERS). Si nécessaire, la commande d'arrêt peut être annulée par une série de pressions sur les touches appropriées.

L'arrière du fuseur comporte les blocs d'énergie en service.

Les réglages de puissance des fuseurs individuels vont d'une simple fonction anesthésiante à des effets destructeurs.

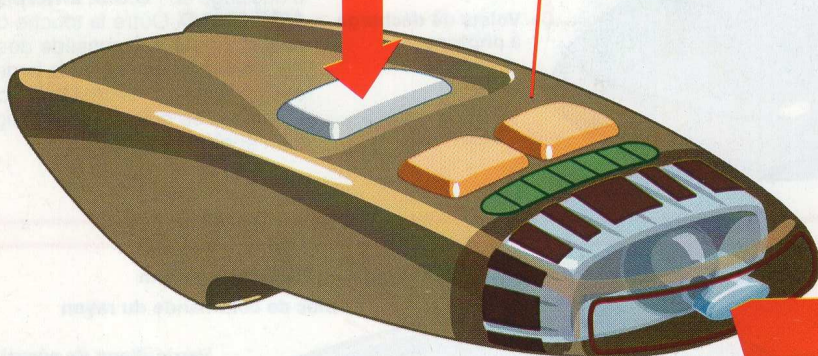


Le fuseur de type 1 possède une chambre de prétrir unique; celui de type 2 en comporte quatre.

4 Énergie L'énergie de la cellule d'alimentation, contrôlée par ces modules et canalisée par des conduits protégés, parvient à la chambre de prétrir sphérique – bloc de LiCu 521 d'environ 15 mm de diamètre, renforcé d'**arkénide de gulium**. Celle-ci est située juste derrière le cristal émetteur, de même matière. Une barrière de charge réglable retient temporairement le rayon avant l'émission.

Le rayon est lancé lorsque l'opérateur presse la détente.

Des verrouillages de sécurité internes préviennent ratés et surcharges.



5 Le tir Lorsqu'on presse la détente, le champ de force de la barrière de charge se rompt (en 0,02 picoseconde), ce qui crée une impulsion que l'ERN de l'émetteur segmenté convertit en décharge de fuseur syntonisée. Plus la quantité d'énergie « pompée » lors de ce processus est élevée, plus le pourcentage de force de disruption nucléaire obtenu l'est aussi.

La largeur et l'intensité du rayon sont déterminées par l'opérateur en préalable au tir. Sur un fuseur de type 1, les niveaux de puissance pré-réglés sont au nombre de huit.

RÉGLAGES DU FUSEUR INDIVIDUEL DE TYPE 1

- 1. Effet anesthésiant léger**
Assomme jusqu'à cinq minutes un humanoïde de type moyen.
- 2. Effet anesthésiant moyen**
Assomme jusqu'à quinze minutes un humanoïde moyen.
- 3. Effet anesthésiant aggravé**
Plonge un humanoïde moyen

dans le sommeil pendant environ une heure.

- 4. Effets thermiques**
Provoque des lésions neurales et des brûlures cutanées chez l'humanoïde moyen.
- 5. Effets thermiques aggravés**
Provoque de graves brûlures

dans les tissus humanoïdes.

- 6. Effets disruptifs de force 1**
Provoque une dissociation de la matière et pénètre en profondeur les tissus organiques.
- 7. Effets disruptifs de force 2**
Provoque la mort des

humanoïdes, par une propagation des effets disruptifs.

- 8. Effets disruptifs de force 3**
Les forces disruptives agissant en cascade provoquent une vaporisation des organismes humanoïdes.

Les pistolets fuseurs : 2266

Le fuseur de poing est un élément essentiel du matériel remis aux détachements de Starfleet. Le modèle le plus petit, le fuseur de type 1, se porte discrètement lors des missions les plus sensibles, alors que le pistolet fuseur offre davantage de puissance.

Le pistolet fuseur employé vers 2266 est plus correctement désigné sous l'appellation de **fuseur de type 2**. Cet appareil comprend en fait un **fuseur de type 1**, qui s'insère au sommet d'une unité de type 2 ; celle dernière intègre

des cellules d'énergie supplémentaires et une longue poignée plus maniable.

Le pistolet fuseur remplace le pistolet laser utilisé antérieurement, et ce modèle supplante les versions précédentes sur lesquelles le réglage de la puissance s'effectuait au moyen d'un anneau entourant le canon.

Une arme améliorée

Le fuseur de type 2 présente une portée et une puissance nettement supérieures à celles du modèle de type 1, conçu principalement pour des missions diplomatiques – lors desquelles le port d'armes discrètes évite de provoquer des réactions agressives.



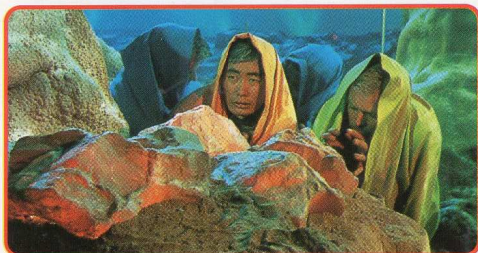
Le fuseur, tout comme le phaseur, émet un rayon d'énergie dirigée, visible sous l'aspect d'un pinceau de lumière intense.

PISTOLET FUSER : 2266



1 UNITÉ AMMOVIBLE Le pistolet fuseur de type 1, qui s'insère sur le support. Ce fuseur de type 1 est idéal pour les missions diplomatiques, car il se fait très discret lorsqu'on ne veut pas montrer que l'on est armé.

2 UNITÉ SUPPORT Le support amplifie la puissance du fuseur de type 1. Il se porte généralement passé dans un ceinturon. Comme tous les fuseurs de cette époque, le pistolet fuseur dispose de différents réglages, permettant notamment de chauffer, d'étourdir ou de désintégrer.



Le fuseur peut être réglé en mode « chaleur », ce qui est extrêmement utile pour la survie sur des planètes hostiles où règne un froid glacial.



Le petit fuseur de type 1 peut s'employer indépendamment de l'unité de type 2. Facile à porter, il se dissimule aisément sous un uniforme lorsqu'il ne convient pas de paraître armé. Le « type 1 » est toutefois beaucoup moins puissant que le « type 2 ».

Les pistolets fuseurs : 2266

Le pistolet fuseur se porte généralement accroché à un ceinturon, alors que le fuseur de type 1 se glisse dans la ceinture de tissu du pantalon.

Le pistolet fuseur ne peut fonctionner sans l'unité de type 1, qui comprend nombre de composants indispensables, mais les pièces supplémentaires de la partie type 2 accroissent la puissance limitée du fuseur de type 1 et en font une arme beaucoup plus redoutable. Employé seul, le fuseur de type 1 est inefficace contre certains êtres vivants, notamment la **Horta** de **Janus VI**, à base de silicium.

Une conception classique

Le fuseur de type 2 dispose de seize possibilités de réglage de puissance. À sa puissance minimale, cette arme sert à

étourdir des formes de vie organiques ; elle n'émet pas de rayon visible et affaiblit simplement la victime sans la plonger dans l'inconscience. À ses niveaux de puissance maximale, le pistolet fuseur produit des effets de désintégration. Les réglages intermédiaires s'emploient pour chauffer des objets ou les découper. Les réglages sont si précis que l'arme peut même servir à faire réchauffer du café.

Il est en outre possible de régler le fuseur sur « surcharge » ; il émet alors une lueur rougeoyante et un son strident. L'explosion qui s'ensuit détruit le fuseur et tout ce qui se trouve dans les parages.

Ce modèle de pistolet fuseur est remplacé en 2271, mais les éléments de base du concept sont conservés pendant plusieurs décennies.



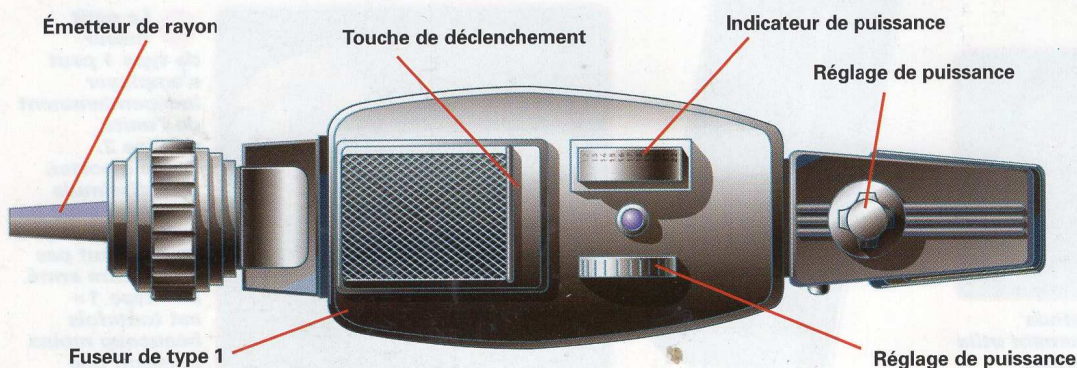
▲ **Réglé à puissance minimale, le fuseur a pour seul effet d'affaiblir temporairement la cible ; à puissance maximale, il désintègre un être ou un objet. En temps normal, les fuseurs sont réglés de manière à produire un effet anesthésiant.**

FUSEUR DE TYPE 2 : 2266



1 UNE ARME COMBINÉE Le fuseur de type 2 comprend un support en forme de pistolet, contenant des cellules d'énergie et des commandes supplémentaires. Le petit fuseur de type 1 s'insère au sommet de cette unité pour constituer l'arme complète.

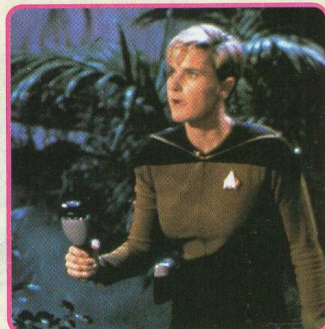
2 FACILITÉ D'USAGE Le fuseur de type 2 se porte habituellement à la ceinture. Cette arme n'est pas destinée à être employée lors des missions diplomatiques ou « délicates ». Sa poignée de type pistolet et ses commandes très simples en font une arme efficace – réglage et tir s'effectuent très rapidement.



3 RÉGLAGES MULTIPLES Le fuseur de type 2 est une arme de poing extrêmement puissante, disposant de réglages multiples. L'utilisateur peut ainsi désorienter une cible vivante ou désintégrer les matériaux les plus denses.

Les fuseurs individuels : xxiv^e siècle

Bien que la Fédération soit une organisation pacifique, le personnel porte des armes afin de se défendre des nombreux êtres hostiles qu'il risque de rencontrer. Le fuseur de type 2, très polyvalent, sert aussi bien à étourdir un homme qu'à faire exploser des rochers.



▲ Le puissant fuseur de type 2 constitue un excellent dispositif défensif.

Le fuseur de type 2 est une arme portative de taille intermédiaire. Sa puissance le place entre le fuseur de poing de type 1, plus petit, et le fuseur-fusil de type 3. Le fuseur de type 2 dispose de nettement plus de puissance et d'une portée bien supérieure à celui de type 1 ; 16 options de réglage sont disponibles, soit deux fois plus que pour le type 1.

En 2366, les fuseurs-pistolets se présentent sous la forme d'un appareil compact rappelant la lampe-torche du xx^e siècle. Le bouton de déclenchement, sur le dessus, s'actionne avec le pouce – sur les modèles antérieurs, on tirait en pressant l'index sur une sorte de détente située sur la poignée. Devant ce bouton, des commandes permettent de faire varier la largeur et l'intensité du rayon.

Le modèle de fuseur de type 2 employé en 2366 offre donc 16 possibilités de réglage, allant de l'effet anesthésiant léger (un humanoïde moyen est plongé dans l'inconscience pendant un laps de temps allant jusqu'à cinq minutes) à la désintégration de la matière (bouleversements géologiques majeurs, dégâts infligés à des objets pourtant protégés par des boucliers). Les réglages intermédiaires peuvent servir à percer des

► **Le lieutenant Worf et le lieutenant commander Data découvrent que, en dépit de sa puissance, le fuseur présente des limites. Comme cette arme envoie un rayon d'énergie plutôt qu'un projectile solide, les Borgs parviennent à s'adapter à la fréquence du rayon, devenant insensibles aux effets du fuseur.**

trous, à découper un objet en morceaux ou tout simplement à chauffer un rocher pour dispenser de la chaleur alentour.

Chargement du fuseur

Comme dans le cas du fuseur de type 1, l'énergie est stockée dans une cellule d'énergie au krellide de sarium, rechargeable. À bord d'un spatonef, il est possible de charger les fuseurs au moyen des prises d'alimentation standard du système électroplasmique. Hors du vaisseau, on emploie des batteries portatives au krellide de sarium. La cellule du fuseur de type 2, qui ne mesure que 10,2 x 3 cm, a une puissance énergétique de 4,5 x 10⁷ MJ.

Une énergie explosive

En raison de la nature potentiellement dangereuse des fuseurs, ces appareils sont munis de divers verrouillages de sécurité intégrés. À bord, un émetteur-récepteur



FUSEUR DE TYPE 2

La poignée du fuseur de type 2 est moulée pour s'adapter parfaitement à la main d'un être humain.

Le déclencheur, sur le dessus du fuseur, s'actionne facilement avec le pouce.

Un panneau placé au-dessus des touches de réglage du rayon indique le niveau de puissance sélectionné.

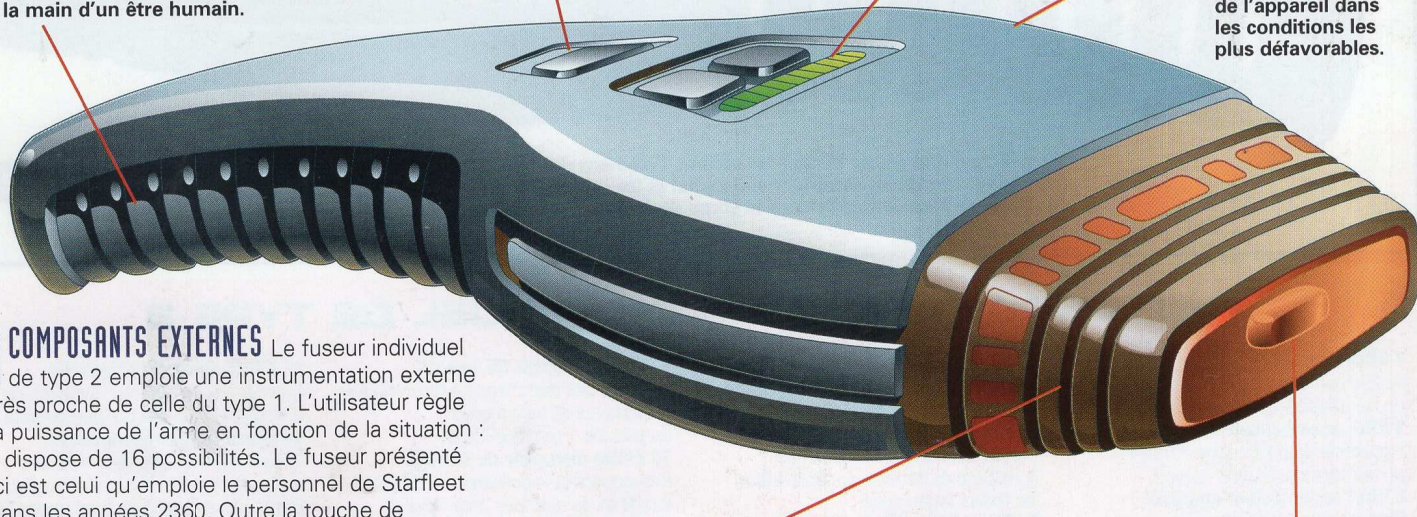
Le boîtier du fuseur, très solide et d'une grande résistance à l'usure, garantit le fonctionnement de l'appareil dans les conditions les plus défavorables.

7 COMPOSANTS EXTERNES

Le fuseur individuel de type 2 emploie une instrumentation externe très proche de celle du type 1. L'utilisateur règle la puissance de l'arme en fonction de la situation : il dispose de 16 possibilités. Le fuseur présenté ici est celui qu'emploie le personnel de Starfleet dans les années 2360. Outre la touche de déclenchement, il possède les habituelles commandes de largeur et d'intensité du rayon, ainsi qu'un indicateur de puissance permettant de contrôler le niveau d'énergie émis.

L'énergie est retenue par une barrière de charge réglable dans la chambre de prêtir, avant de passer par le cristal émetteur en préalable à la décharge. Le fuseur de type 2 contient quatre de ces chambres.

Le rayon d'énergie est orienté par le cristal émetteur situé à l'extrémité de la dernière chambre de prêtir.



Les fuseurs individuels : xxiv^e siècle

subspatial (ERS) intégré au fuseur maintient le contact avec les ordinateurs du vaisseau, de façon à restreindre la puissance à des niveaux non susceptibles d'endommager le bâtiment – en règle générale, le maximum est un effet anesthésiant aggravé. En outre, le fuseur recèle un processeur de codes qui, parmi d'autres fonctions, permet de personnaliser l'appareil afin d'en limiter l'usage à certaines

catégories de personnel. Des touches-poussoirs, commandant la largeur et l'intensité du rayon, servent à configurer le fuseur. Même lorsqu'il n'est pas employé, un fuseur émet en permanence des décharges d'énergie. En temps normal, les verrouillages de sécurité évitent toute saturation, mais il demeure possible, dans des situations extrêmes, d'opter pour un réglage

« surcharge » qui fait de cette arme une véritable bombe artisanale. Si l'on empêche le fuseur de dégager de l'énergie à un taux bien défini, il émet pendant quelques secondes un signal sonore d'alerte, avant d'exploser en semant la mort et la destruction dans un rayon de plusieurs mètres. À partir de 2365, ce modèle particulier sera supplanté par une version plus fine, mieux profilée.

UNE ARME DESTRUCTRICE

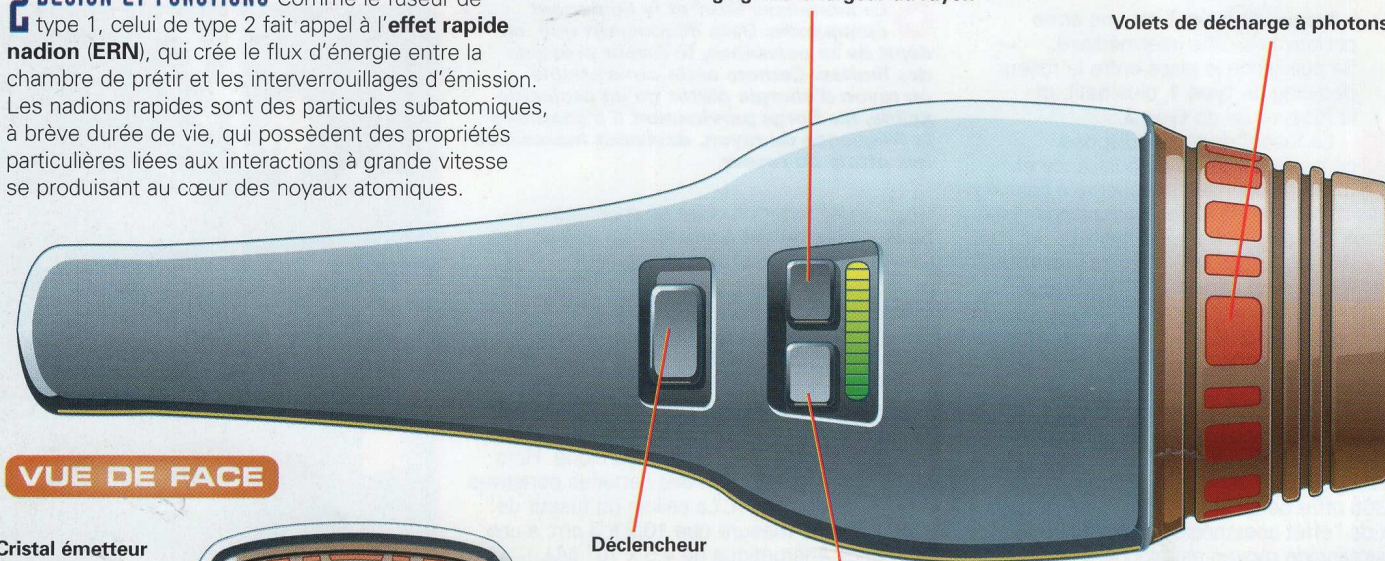
2 DESIGN ET FONCTIONS

Comme le fuseur de type 1, celui de type 2 fait appel à l'**effet rapide nadien (ERN)**, qui crée le flux d'énergie entre la chambre de prétrir et les interverrouillages d'émission. Les nadiens rapides sont des particules subatomiques, à brève durée de vie, qui possèdent des propriétés particulières liées aux interactions à grande vitesse se produisant au cœur des noyaux atomiques.

VUE DE HAUT

Réglage de la largeur du rayon

Volets de décharge à photons



VUE DE FACE

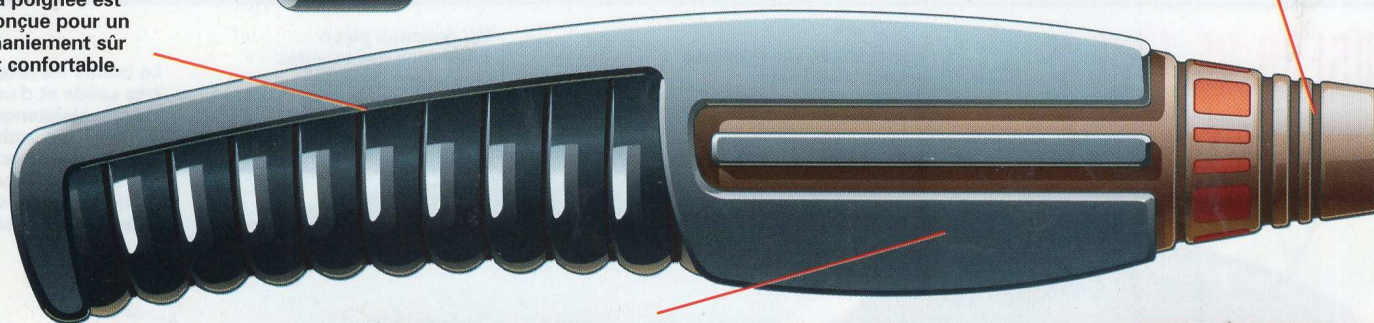
Cristal émetteur de rayon

Déclencheur

Réglage de l'intensité du rayon

Chambre de prétrir contenant le cristal émetteur

La poignée est conçue pour un maniement sûr et confortable.



La cellule d'énergie au krellide de sarium, l'élément de réglage du rayon, l'émetteur-récepteur subspatial et les interverrouillages de sécurité sont contenus dans le corps du fuseur.

VUE DE CÔTÉ

RÉGLAGES DU FUSEUR INDIVIDUEL DE TYPE 2

1 Effet anesthésiant léger

Assomme jusqu'à cinq minutes un humanoïde de type moyen.

2 Effet anesthésiant moyen

Assomme jusqu'à quinze minutes un humanoïde de type moyen.

3 Effet anesthésiant aggravé

Plonge un humanoïde moyen dans l'inconscience pendant environ une heure.

4 Effets thermiques

Provoquent des brûlures cutanées chez l'humanoïde moyen.

5 Effets thermiques aggravés

Caused de graves brûlures dans les tissus humanoïdes

6 Effets disruptifs de force 1

Provoquent une dissociation de la matière et pénètre en profondeur les tissus organiques.

7 Effets disruptifs de force 2

Provoquent la mort des humanoïdes par propagation des effets disruptifs.

8 Effets disruptifs de force 3

Provoquent une vaporisation des organismes humanoïdes.

9 Effets disruptifs de force 4

Caused des dommages à des matières métalliques et céramiques de plus de 1 m d'épaisseur.

10 Effets disruptifs de force 5

Provoquent la vaporisation d'alliages lourds et de matières céramiques.

11 Effets disruptifs/explosifs

Vaporisation d'alliages ultradenses. Légers déplacements géologiques.

12 Effets disruptifs/explosifs

Vaporisation d'alliages ultradenses. Déplacements géologiques moyens.

13 Effets disruptifs/explosifs

Provoquent de légères vibrations de la matière protégée par des boucliers.

14 Effets disruptifs/explosifs

Vibrations moyennement intenses de la matière protégée par bouclier. Déplacements géologiques marqués.

15 Effets disruptifs/explosifs

Vibrations intenses de la matière protégée par bouclier.

16 Effets disruptifs/explosifs

Fractures de la matière protégée par bouclier. Forts déplacements géologiques.

Le fuseur de poing : 2366

Le fuseur de type 2 constitue la première ligne de défense pour les détachements en mission hors de leur vaisseau ; de son efficacité dépendent souvent la survie ou la mort de son utilisateur. Sa conception, constamment modifiée, est de nouveau améliorée en 2366.



▲ Le nouveau modèle du fuseur de poing est plus fuselé que l'ancien. Son nez incliné permet une tenue plus aisée et sûre.

La technologie des fuseurs de Starfleet progresse en permanence ; outre les simples modifications de design, chaque nouveau modèle apporte une défense et des procédures de sécurité optimisées.

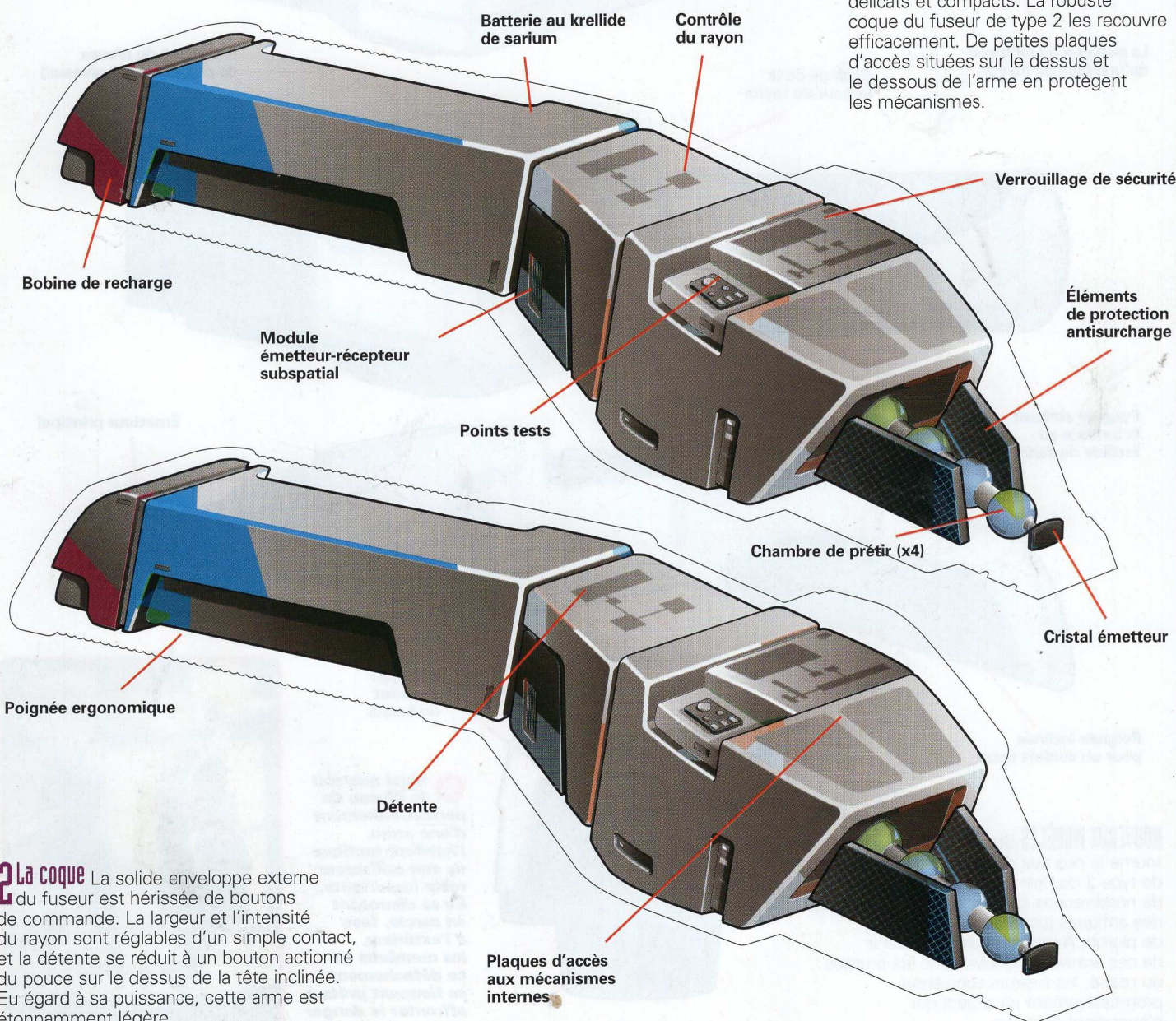
Le nouveau modèle de fuseur de type 2 introduit en 2366 n'est pas foncièrement différent de son prédécesseur immédiat. Les changements principaux résident dans la tête de l'appareil qui, au lieu de la large bouche émettrice de son devancier, présente désormais un

nez profilé, plus pointu. Dans son aspect général, la nouvelle arme se caractérise par une inclinaison plus accentuée, qui procure une meilleure tenue et contribue ainsi à la précision du tir. Les niveaux de puissance du nouveau fuseur demeurent inchangés : 16 réglages

pour des objectifs variant du simple étourdissement (1) à des effets explosifs/disrupteurs (16).

Pas plus que le modèle précédent, ce fuseur de type 2 ne fait partie de l'équipement porté quotidiennement par le personnel ; il est remis aux membres d'un

FUSEUR DE TYPE 2



COMPOSANTS INTERNES Les éléments internes du fuseur sont à la fois délicats et compacts. La robuste coque du fuseur de type 2 les recouvre efficacement. De petites plaques d'accès situées sur le dessus et le dessous de l'arme en protègent les mécanismes.

2 La coque La solide enveloppe externe du fuseur est hérissée de boutons de commande. La largeur et l'intensité du rayon sont réglables d'un simple contact, et la détente se réduit à un bouton actionné du pouce sur le dessus de la tête inclinée. Eu égard à sa puissance, cette arme est étonnamment légère.

Plaques d'accès aux mécanismes internes

Le fuseur de poing : 2366

détachement en mission hors du vaisseau pour la durée de ladite mission, ainsi qu'en cas d'alerte à bord du spationef. Dans ces deux types de situation, la distribution des fuseurs est supervisée par la division « Sécurité » du vaisseau.

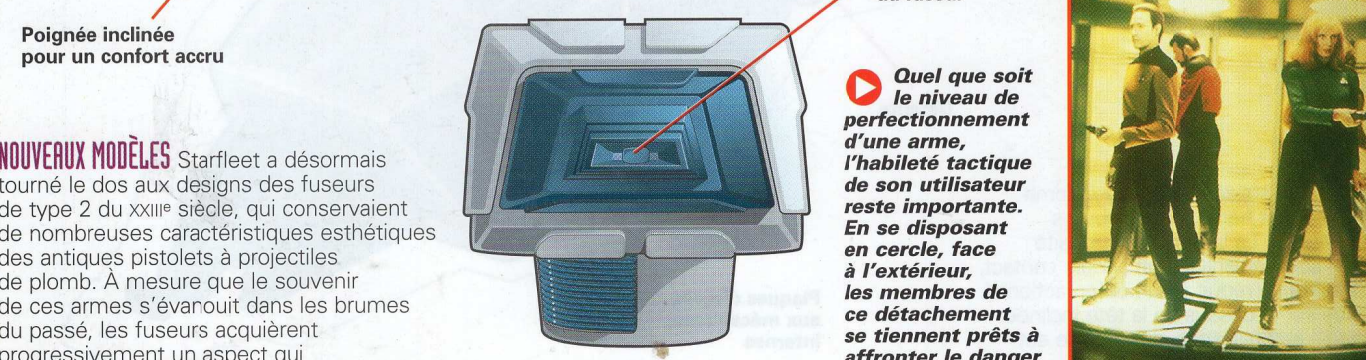
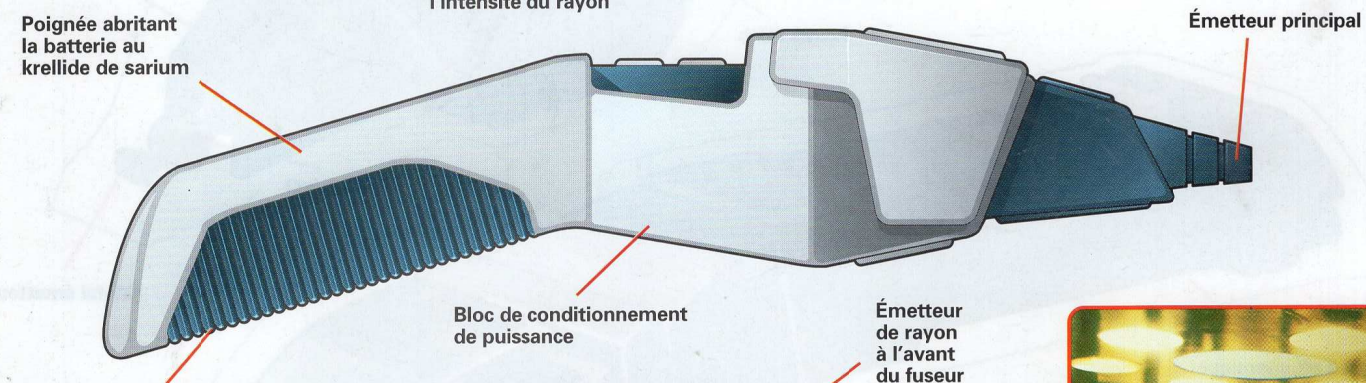
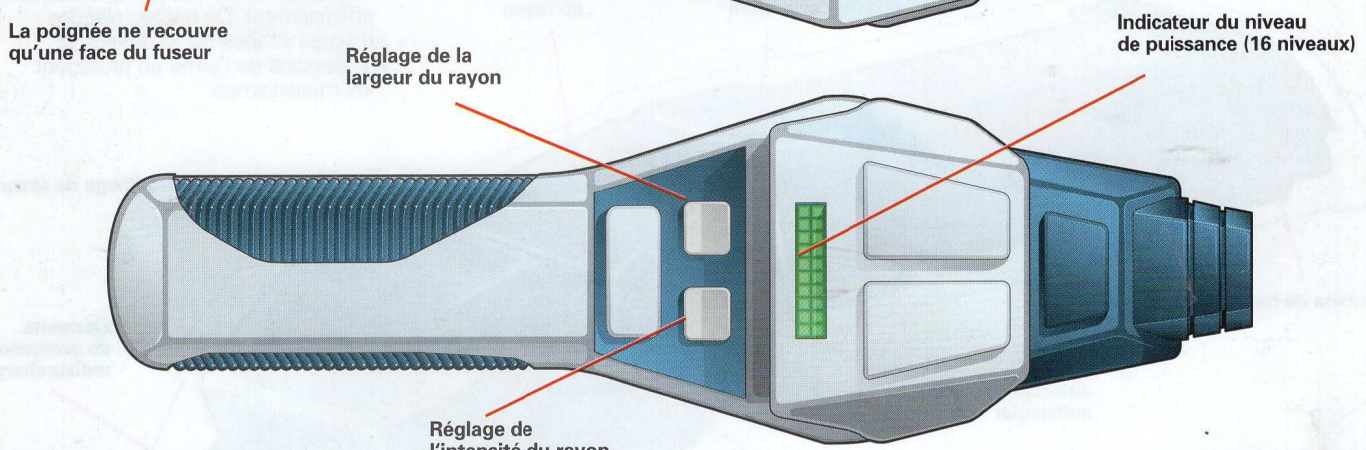
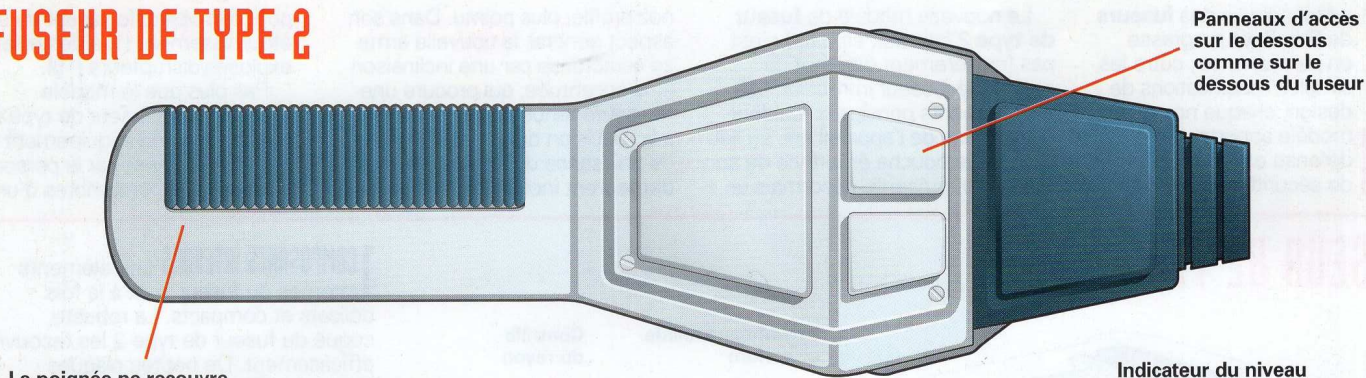
Les fuseurs sont susceptibles d'infliger des destructions de grande ampleur, mais Starfleet est avant tout un organisme pacifique ; les armes sont confiées aux officiers pour se défendre, non pour attaquer. Le port d'un fuseur

peut procurer un sentiment de sécurité aux membres des détachements qui effectuent une première visite sur une planète jusqu'alors inconnue, mais les officiers doivent avoir à l'esprit que l'on ne doit tirer qu'en tout dernier ressort sur ses habitants. Les tirs seront toujours effectués selon le réglage le plus faible possible – assez puissants pour dissiper le danger, mais assez faibles pour éviter de causer des dommages superflus.

▶ **Le fuseur de type 2 se tient en main, prêt pour un usage immédiat, ou se porte à la ceinture, pointé vers le bas, émetteur de rayon braqué vers le sol. Il est alors possible de « dégainer » et de tirer presque instantanément.**

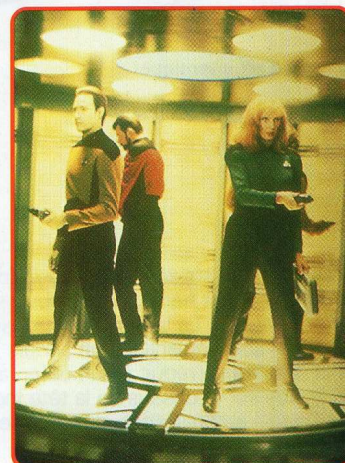


FUSEUR DE TYPE 2



NOUVEAUX MODÈLES Starfleet a désormais tourné le dos aux designs des fuseurs de type 2 du ^{XXIII} siècle, qui conservaient de nombreuses caractéristiques esthétiques des antiques pistolets à projectiles de plomb. À mesure que le souvenir de ces armes s'évanouit dans les brumes du passé, les fuseurs acquièrent progressivement un aspect qui n'appartient qu'à eux.

▶ **Quel que soit le niveau de perfectionnement d'une arme, l'habileté tactique de son utilisateur reste importante. En se disposant en cercle, face à l'extérieur, les membres de ce détachement se tiennent prêts à affronter le danger d'où qu'il vienne.**



Les fuseurs de poing : 2371

La version la plus récente du fuseur de poing de la Fédération unie des Planètes est une évolution plus puissante et polyvalente du fuseur pistolet. Contrairement aux modèles qui l'ont précédé, ce fuseur de type 2, remis aux personnels avec son holster, peut être rechargé sur le terrain par l'utilisateur, et son design ergonomique le rend extrêmement facile d'emploi.

Le fuseur de type 2 de la Fédération, modèle 2371, constitue la septième grande amélioration apportée au fuseur pistolet depuis l'invention de cette arme, il y environ un siècle. Le fuseur de 2371 ressemble beaucoup à son prédécesseur de 2366, mais il est plus fin et plus incurvé. L'évolution majeure concerne la multitude d'améliorations internes qui font de ce modèle la plus puissante et la plus polyvalente des armes de type 2. De plus, ce fuseur d'ordonnance est pour la première fois pourvu d'un holster.

Le net allongement de la poignée et l'accroissement de sa courbure (portée à 45°) sont plus que des décisions à caractère esthétique : cet angle plus prononcé présente divers avantages. Les scores de précision sont meilleurs avec la crosse incurvée, car la visée et

le tir deviennent plus faciles ; la longue crosse est en outre nécessaire pour contenir une batterie sarium-krellide d'une efficacité supérieure. L'adoption d'une telle batterie est caractéristique des fuseurs de type 2.

La capacité de charge de ce bloc plus gros que les précédents est presque doublée à 8,79 x 107 mégajoules (à comparer aux 4,5 x 107 mégajoules des modèles précédents).

La batterie, également redessinée, est plus facile à remplacer dans la poignée, dont elle constitue la partie interne.

Puissance

La procédure d'ouverture de la crosse et de l'échange des batteries peut tout à fait être accomplie sur le terrain par l'utilisateur, sans que les réglages de personnalisation ou les codes de sécurité en soient perturbés.



Les fuseurs de poing de Starfleet sont souvent rangés dans une simple mallette noire qui s'ouvre pour révéler la présence d'au moins six armes. Le fuseur de type 2 amélioré de la Fédération, introduit en 2371, est d'un aspect voisin de celui de 2366, mais il est le premier à être doté d'origine d'un holster.

Avec les différents modèles précédents, il fallait recharger le fuseur lui-même ; désormais, il suffit de remplacer une batterie vide par une pleine pour continuer à utiliser l'arme.

Dernier avantage de la poignée incurvée : le fuseur reste plaqué contre le corps dans son holster, de sorte qu'il risque moins de heurter diverses commandes, que la main de l'utilisateur s'en saisit de façon naturelle et qu'il est plus difficile à un ennemi de s'en emparer.

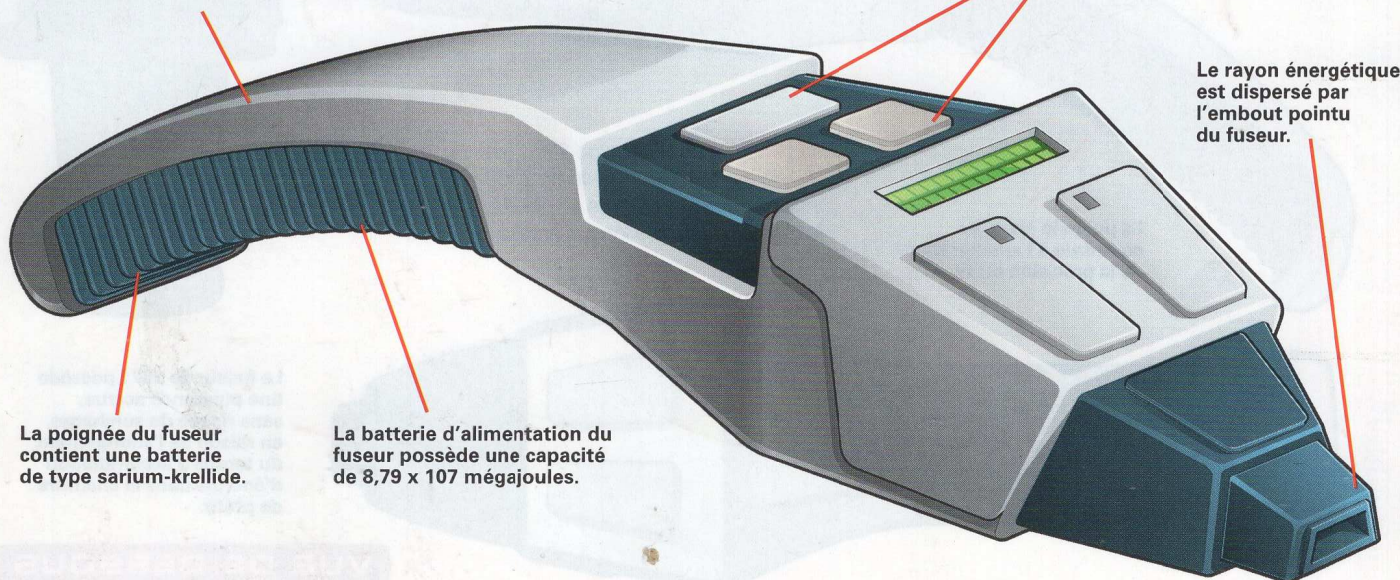
Le holster du fuseur de 2371 est un objet profilé, doté d'une poche noire à une extrémité, dans laquelle s'insère le nez de l'arme, et à l'autre extrémité, d'un réceptacle en forme de « U » sur lequel vient reposer la crosse. Ce holster se fixe à l'uniforme. Autrefois,

FUSEUR DE POING 2371

La crosse du fuseur de type 2 est incurvée à 45°, ce qui permet à l'arme de reposer contre le corps de l'utilisateur dans son holster. Cet angle fait en outre que le fuseur est plus facile à dégainer.

En action Le fuseur de type 2 représente une nette amélioration par rapport aux modèles précédents, en cela qu'il est plus aisément utilisable sur le terrain. Ses avantages comprennent un entretien facile des batteries d'alimentation, une crosse incurvée et un holster remis à tous les membres du personnel.

Le design extérieur du fuseur de type 2 – la configuration de ses commandes, de ses panneaux d'accès et de ses indicateurs de puissance, par exemple – est fondamentalement le même que celui du modèle de 2366.



La poignée du fuseur contient une batterie de type sarium-krellide.

La batterie d'alimentation du fuseur possède une capacité de 8,79 x 107 mégajoules.

Le rayon énergétique est dispersé par l'embout pointu du fuseur.

Les fuseurs de poing : 2371

c'est le fuseur lui-même qui était ainsi fixé, ce qui provoquait une perte de temps avant l'utilisation. Or, au combat, le plus infime retard peut être fatal. Le holster du nouveau fuseur est positionné de telle façon que le fuseur est maintenu presque à l'horizontale. Les droitiers le portent au côté gauche et les gauchers au côté droit. Ce holster est le premier à être remis à tous les personnels ; jusqu'alors, seuls les membres des équipes de sécurité en avaient.

La configuration extérieure du fuseur, qui comprend notamment les boutons de commande, les panneaux d'accès, la détente et l'indicateur des seize niveaux de puissance, n'a presque pas changé par rapport au modèle de 2366, pas plus que le mode d'utilisation.

Améliorations internes

Les mécanismes internes du fuseur ont pourtant été améliorés de manière à accroître les performances de l'arme – ce qui semblait impossible eu égard aux limitations de puissance et de densité énergétique imposées aux armes de poing à énergie dirigée par les lois de la physique. Pour contourner ces lois, les scientifiques de **Starfleet** ont trouvé le moyen d'étendre le temps d'accumulation d'énergie dans la **chambre de prétrir** du fuseur avant dissipation. En résulte une augmentation de la densité énergétique et de la pression de plasma de quinze pour cent par rapport au modèle de



▲ Lors d'une infestation par un macrovirus, le capitaine Kathryn Janeway se trouve fort aise de la présence d'un arsenal de fuseurs dans la salle de commande des machines.



▲ Le réglage du fuseur de poing de 2371 s'effectue grâce à des boutons actionnés au pouce sur le sommet de l'arme. Un voyant indique le niveau de puissance choisi.

2366. La pause liée à l'accumulation d'énergie n'est pas perceptible par les êtres humains, mais elle crée de terribles pressions internes sur la section « optronique et manipulations d'énergie » du fuseur. Pour contenir cette pression, la chambre de prétrir au lithium-cuivre est recouverte d'une couche de **fibre de tritonide d'hafnium**.

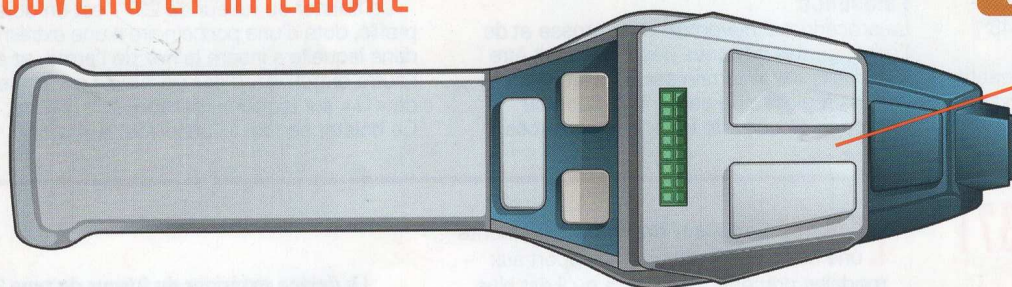
Le fuseur de poing de 2371 est l'arme de choix des personnels de Starfleet à bord de l'**U.S.S. Voyager** et de **Deep Space Nine**, où la plupart des armes sont rangées dans l'arsenal pour être distribuées en cas d'urgence.

Tous les fuseurs possèdent un système interne qui transmet le niveau de réglage de puissance à l'ordinateur central d'un spatifone ou d'une station spatiale par le biais d'un **trancepteur subspatial**. On peut ainsi empêcher les tirs dépassant une certaine intensité (mais les personnels autorisés peuvent s'affranchir de cette limitation par l'ordinateur).

La mise en service en 2371 d'un fuseur de type 2 plus puissant indique que Starfleet, inquiet des menaces émanant des **Borgs** ou du **Dominion**, souhaite se tenir prêt à toute éventualité.

NOUVEAU ET AMÉLIORÉ

VUE DE DESSUS



Les composants internes du fuseur de type 2 ont été améliorés dans le but d'accroître les performances, la précision et la sécurité.

VUE AVANT



VUE LATÉRALE

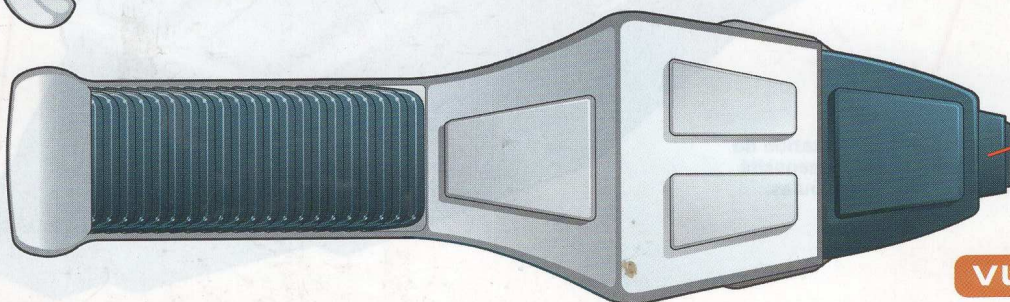


La poignée allongée contribue à l'amélioration de la précision du tir.

Profilage Le fuseur de 2371 est comparable au modèle de 2366, mais il est mieux profilé et plus facile à utiliser, grâce à sa longue crosse incurvée.

Le fuseur de 2371 possède une puissance accrue, sans risque de surcharge, en raison de l'allongement du temps d'accumulation d'énergie dans la chambre de prétrir.

VUE DE DESSOUS





Les fusils fuseurs : années 2260 à 2370

Depuis plus de cent ans, l'emploi du fusil fuseur ne s'impose que lorsque les officiers de Starfleet sont confrontés aux adversaires les plus redoutables, tel un Gary Mitchell aux pouvoirs quasi divins.

En l'espace de cent ans, le fusil fuseur évolue considérablement; d'arme aux capacités limitées, il se mue en un modèle réglable et adaptable, conçu pour répondre aux besoins de chaque utilisateur.

Le fusil fuseur fait appel à l'énergie orientée et concentrée. En dépit de sa puissance, il est rarement employé, car le fuseur de poing s'est avéré tout aussi efficace.

Pour armer les premiers modèles de fusil fuseur, on imprime un mouvement de torsion à la partie sommitale striée, jusqu'à entendre un déclic. Au moment du tir, un mince rayon rouge apparaît. Une partie de l'énergie se disperse en touchant la cible.

Le fusil fuseur des années 2360 – ou fuseur de type 3 – possède une mire relevable et une double

poignée. L'utilisateur a la possibilité de régler la largeur et l'intensité du rayon. La cellule d'énergie s'emploie à 0,05 mégajoule par seconde. L'efficacité courante du cristal de décharge est d'environ 86,6%.

Fusils fuseurs ultérieurs

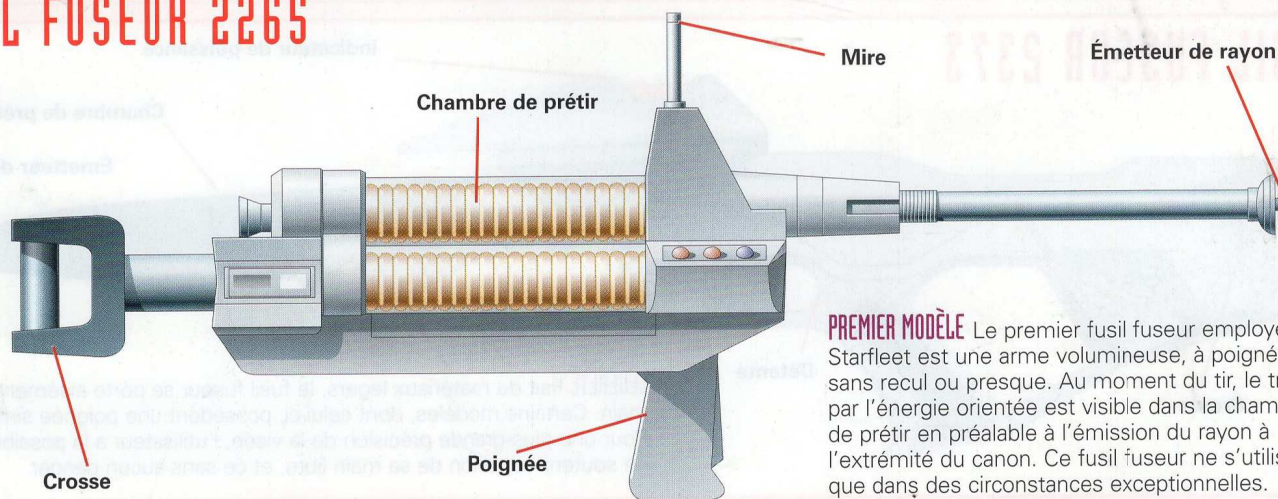
En 2373, le fusil fuseur a fait l'objet d'une refonte. Le canon à section carrée est surmonté d'une mire, au-dessus et en arrière de laquelle une partie lisse et surélevée émet une lueur jaune. La poignée et la détente sont à l'arrière de l'arme, dont la crosse est très courte. Pour éviter que les ennemis ne dressent des boucliers capables de contrer



le rayon, la modulation du faisceau est modifiable selon une séquence prédéterminée ou non. Ce modèle de fusil fuseur dégage un éclair blanc plutôt qu'un rayon continu.

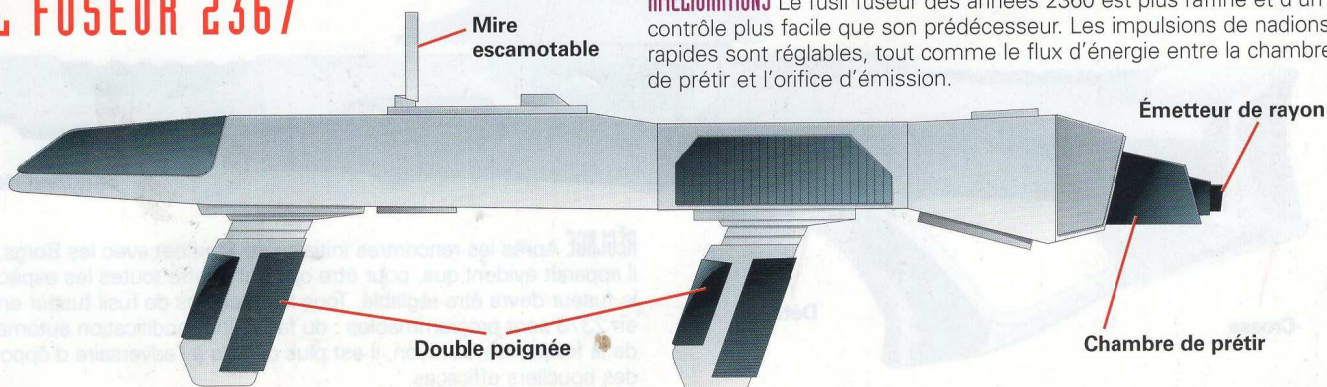
Il est assez léger pour être tenu d'une main; le tir peut s'effectuer de la hanche, comme avec un pistolet, ou de manière plus conventionnelle, avec une tenue à deux mains.

FUSIL FUSEUR 2265



PREMIER MODÈLE Le premier fusil fuseur employé par Starfleet est une arme volumineuse, à poignée unique, sans recul ou presque. Au moment du tir, le trajet suivi par l'énergie orientée est visible dans la chambre de prétrir en préalable à l'émission du rayon à l'extrémité du canon. Ce fusil fuseur ne s'utilise que dans des circonstances exceptionnelles.

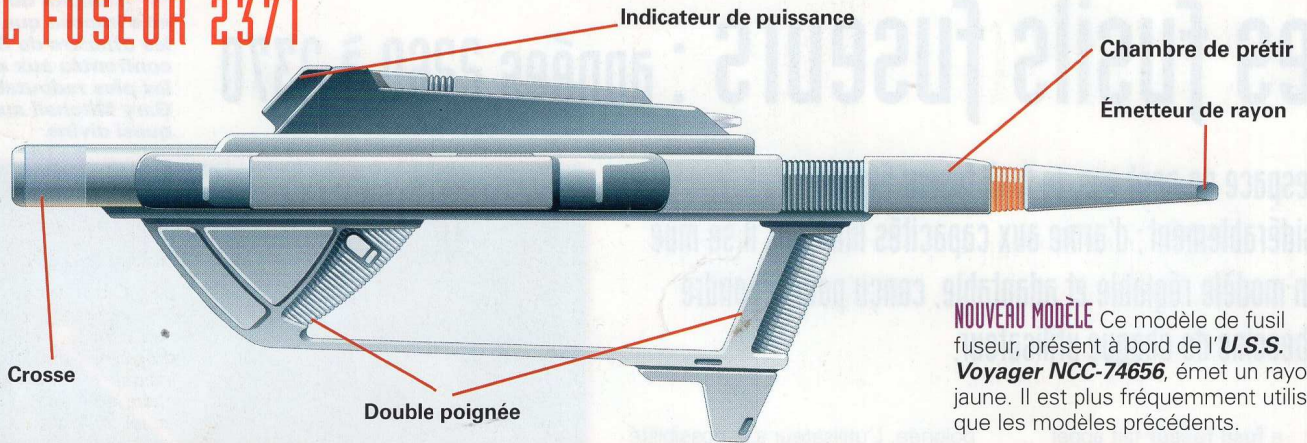
FUSIL FUSEUR 2367



AMÉLIORATIONS Le fusil fuseur des années 2360 est plus raffiné et d'un contrôle plus facile que son prédécesseur. Les impulsions de nadiens rapides sont réglables, tout comme le flux d'énergie entre la chambre de prétrir et l'orifice d'émission.

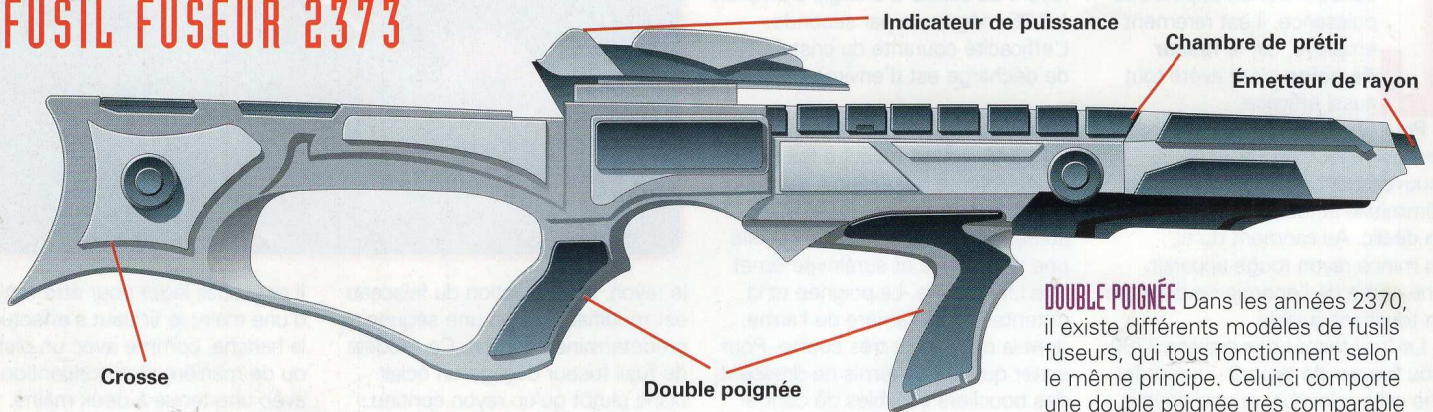
Les fusils fuseurs : années 2260 à 2370

FUSIL FUSEUR 2371



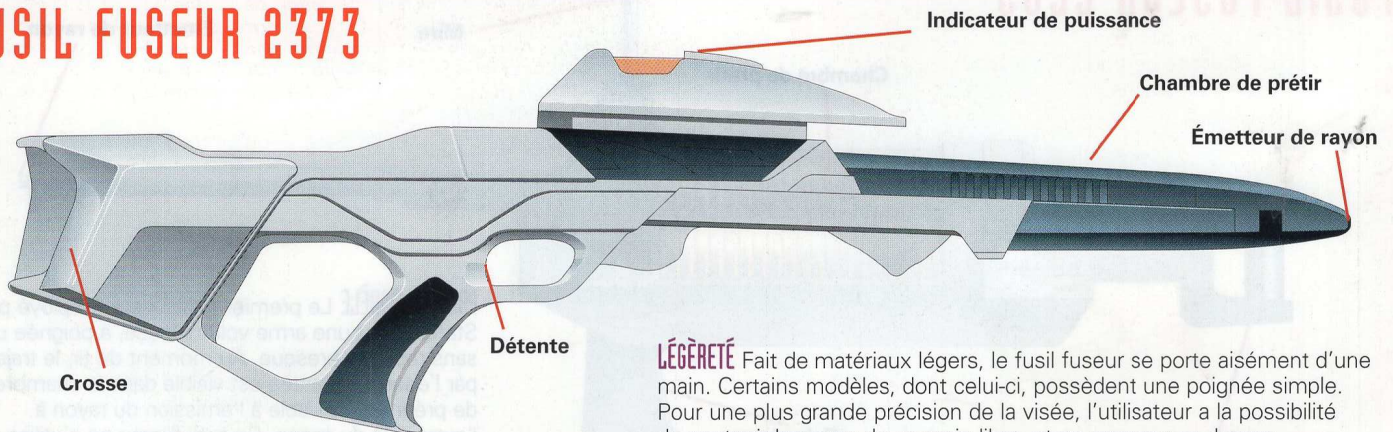
NOUVEAU MODÈLE Ce modèle de fusil fuseur, présent à bord de l'**U.S.S. Voyager NCC-74656**, émet un rayon jaune. Il est plus fréquemment utilisé que les modèles précédents.

FUSIL FUSEUR 2373



DOUBLE POIGNÉE Dans les années 2370, il existe différents modèles de fusils fuseurs, qui tous fonctionnent selon le même principe. Celui-ci comporte une double poignée très comparable à celle de son devancier immédiat.

FUSIL FUSEUR 2373



LÉGÈRETÉ Fait de matériaux légers, le fusil fuseur se porte aisément d'une main. Certains modèles, dont celui-ci, possèdent une poignée simple. Pour une plus grande précision de la visée, l'utilisateur a la possibilité de soutenir le canon de sa main libre, et ce sans aucun danger.

FUSIL FUSEUR 2373



RÉGLAGE Après les rencontres initiales de Starfleet avec les Borgs, il apparaît évident que, pour être opérant contre toutes les espèces, le fuseur devra être réglable. Tous les modèles de fusil fuseur employés en 2373 sont programmables : du fait d'une modification automatique de la fréquence du rayon, il est plus difficile à l'adversaire d'opposer des boucliers efficaces.

Les pistolets fuseurs : 2271

Au début des années 2270, *Starfleet* modifie le design de toutes sortes d'articles et machines, des uniformes aux vaisseaux rénovés. Cette évolution concerne notamment les **fuseurs**, avec l'apparition d'un modèle de type 2 mieux profilé.

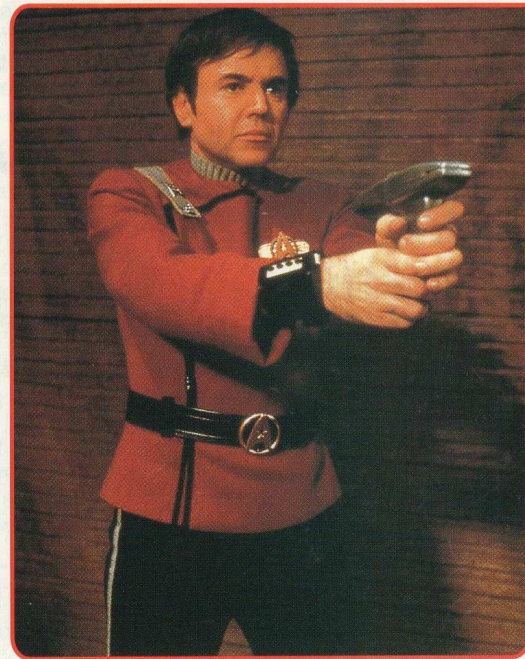
Parallèlement aux changements de mode intervenus dans la vie civile et au sein des divers organismes de la **Fédération Unie des Planètes**, les années 2270 sont marquées par une redéfinition conceptuelle et esthétique de presque tous les matériels de *Starfleet*. Les couleurs primaires de la décennie précédente sont abandonnées

au profit de tons plus neutres s'accordant à des lignes plus profilées.

En 2271, une nouvelle version du **fuseur de type 2** est largement employée par le personnel de *Starfleet*. Contrairement au pistolet fuseur des années 2260, constitué du minuscule **fuseur de type 1** encastré dans une coque de plus grande taille pour plus de puissance et de possibilités de réglage,

le modèle du début des années 2270 est d'un seul bloc. Il ressemble à un fuseur de type 1 légèrement allongé et pourvu d'une poignée. Les réglages restent les mêmes que sur le modèle de la décennie précédente – les différences concernent l'aspect plus que les fonctionnalités.

Comme il n'est pas besoin d'emboîter le fuseur de type 1 au sommet de la coque,



▶ Comme le pistolet fuseur antérieur, le modèle en service en 2271 ressemble fort aux anciens pistolets à balles.

PISTOLET FUSEUR : 2271

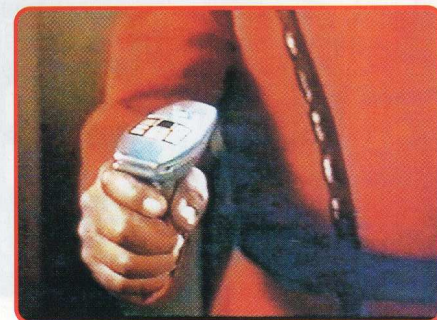


1 DÉCLENCHEUR Contrairement au fuseur de type 2 des années 2260, ce modèle se déclenche au moyen d'une touche unique, placée sur la poignée et que l'on actionne de l'index.

▶ **Un fuseur est une arme dangereuse s'il tombe entre des mains malintentionnées, y compris celles d'officiers de Starfleet influencés par le maléfique Khan.**



▶ **Le fuseur, arme individuelle d'ordonnance, s'est transformé au fil des ans pour devenir un appareil profilé, économe en énergie et d'un usage aisé. Les fuseurs mis en service en 2271, très polyvalents, présentent un design caractéristique.**



2 MONOBLOC Contrairement au modèle précédent, constitué d'un fuseur de type 1 monté dans un boîtier amovible, ce fuseur de type 2 est d'un seul bloc. Le fuseur de type 1 employé à la même époque conserve un aspect proche de celui des modèles antérieurs et postérieurs, mais il s'agit d'une arme complètement distincte.

Les pistolets fuseurs : 2271

ce nouveau pistolet fuseur est moins massif que les modèles précédents. Dans l'ensemble cependant, cette arme ressemble encore aux vieux pistolets « préfuseurs », qui tiraient des projectiles tels que des balles de plomb. Elle se tient et s'utilise de la même façon que les modèles antérieurs.

Particularités

La grande différence de conception entre ce pistolet fuseur et les modèles employés avant ou après réside dans le fait que le rayon est émis non d'un simple point mais d'une mince fente étirée. Contrairement à l'ancienne version en deux parties, il ne présente qu'une touche de déclenchement,

située au sommet de la poignée – l'ancien fuseur de type 2 doit à sa conception même de présenter deux déclencheurs, l'un sur la poignée et l'autre au sommet de l'arme.

Un nouveau modèle introduit en 2285 revient à une pratique antérieure : un fuseur de type 1 s'encastre dans un boîtier. Le modèle monobloc restera cependant en service pendant de longues années encore. Lorsque l'équipage de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D** traverse une brèche spatio-temporelle et en ressort en 2344, il rencontre son prédécesseur immédiat, l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-C**. L'équipage de ce vaisseau emploie toujours le fuseur monobloc de

▼ **Le fuseur de type 2 produit un large rayon qui procure à l'utilisateur des possibilités de dispersion de tir variées. S'il est employé à de mauvaises fins, ce fuseur devient une arme extrêmement redoutable.**

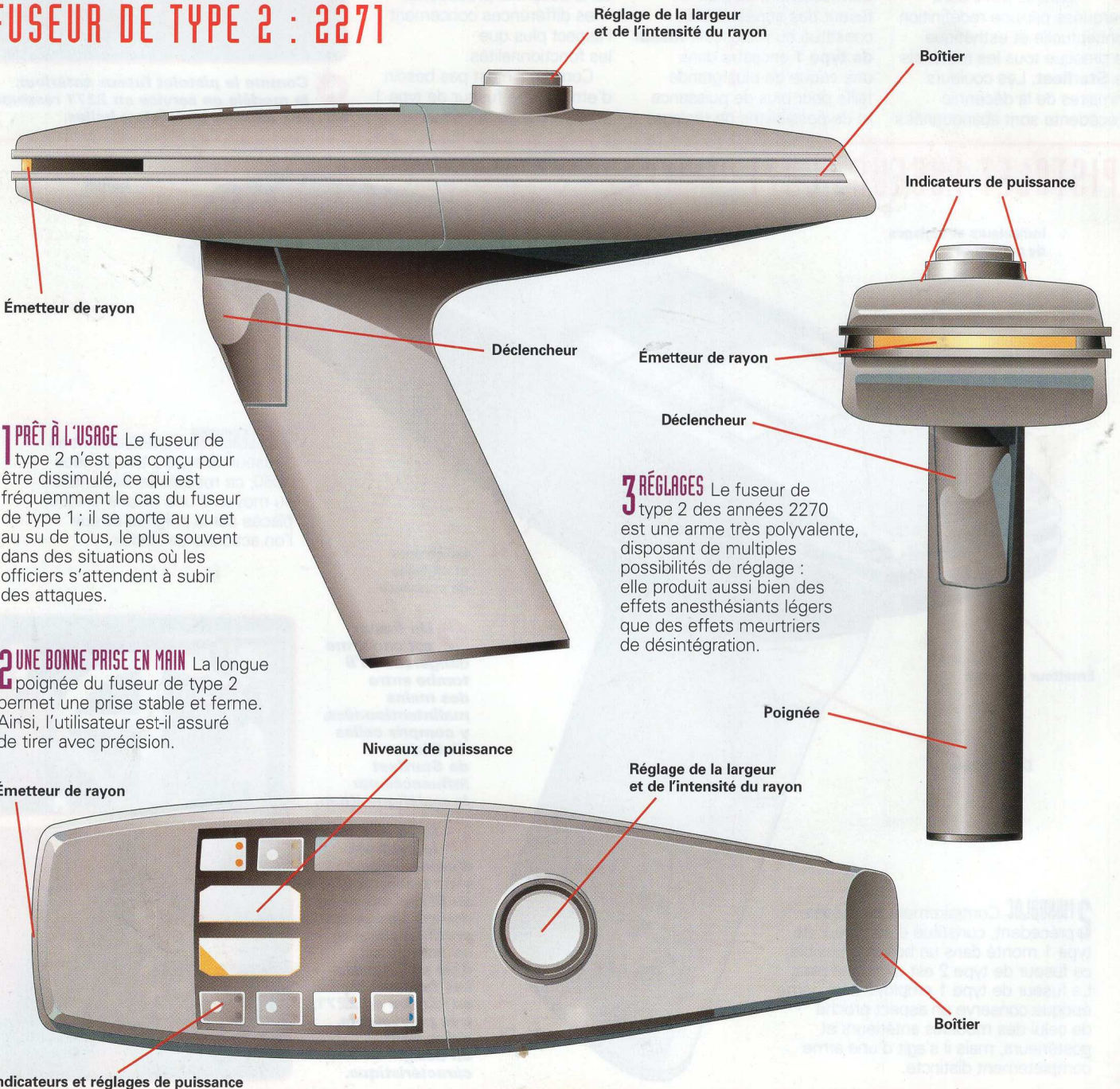


type 2, plus de soixante-dix ans après son adoption par Starfleet. Cela montre bien la fiabilité, la sûreté, la facilité d'emploi et surtout l'efficacité de ce fuseur.



▲ **Un pistolet fuseur bien chargé permet à l'officier qui le porte de se sentir protégé des êtres hostiles qu'il peut rencontrer dans l'accomplissement de ses missions.**

FUSEUR DE TYPE 2 : 2271



1 PRÊT À L'USAGE Le fuseur de type 2 n'est pas conçu pour être dissimulé, ce qui est fréquemment le cas du fuseur de type 1 ; il se porte au vu et au su de tous, le plus souvent dans des situations où les officiers s'attendent à subir des attaques.

2 UNE BONNE PRISE EN MAIN La longue poignée du fuseur de type 2 permet une prise stable et ferme. Ainsi, l'utilisateur est-il assuré de tirer avec précision.

3 RÉGLAGES Le fuseur de type 2 des années 2270 est une arme très polyvalente, disposant de multiples possibilités de réglage : elle produit aussi bien des effets anesthésiants légers que des effets meurtriers de désintégration.

Indicateurs et réglages de puissance

Le pistolet fuseur : 2285

Au milieu des années 2280, *Starfleet* en revient à un fuseur de type 2 d'un modèle comparable à celui qui était employé près de deux décennies auparavant : l'arme monobloc lancée en 2271 est en effet remplacée par un fuseur en deux parties, comprenant de nouveau un fuseur de type 1 intégré.

En 2285, *Starfleet* abandonne le fuseur de type 2 monobloc des années 2270 pour adopter une arme en deux parties qui ressemble fort au pistolet fuseur en usage dans les années 2260 : comme celui-ci, elle comprend une coque dans laquelle vient s'encaster un petit fuseur de type 1.

Cet appareil de type 1 est solidement maintenu par un clip situé dans la partie antérieure de la coque ; ce clip masque l'émetteur de rayon du fuseur de type 1, de sorte que les tirs s'effectuent exclusivement

par l'émetteur de rayon de la coque – les commandes et le déclencheur du fuseur de type 1 restent cependant fonctionnels.

Comme pour le modèle introduit dans les années 2260, la coque sert simplement à accroître la puissance du petit fuseur et à faciliter la prise en main de l'arme. Sans le type 1, elle ne peut servir d'arme.

Un design classique

Ce pistolet fuseur de troisième génération conserve l'aspect général des vieux revolvers. La longue poignée comportant à l'avant

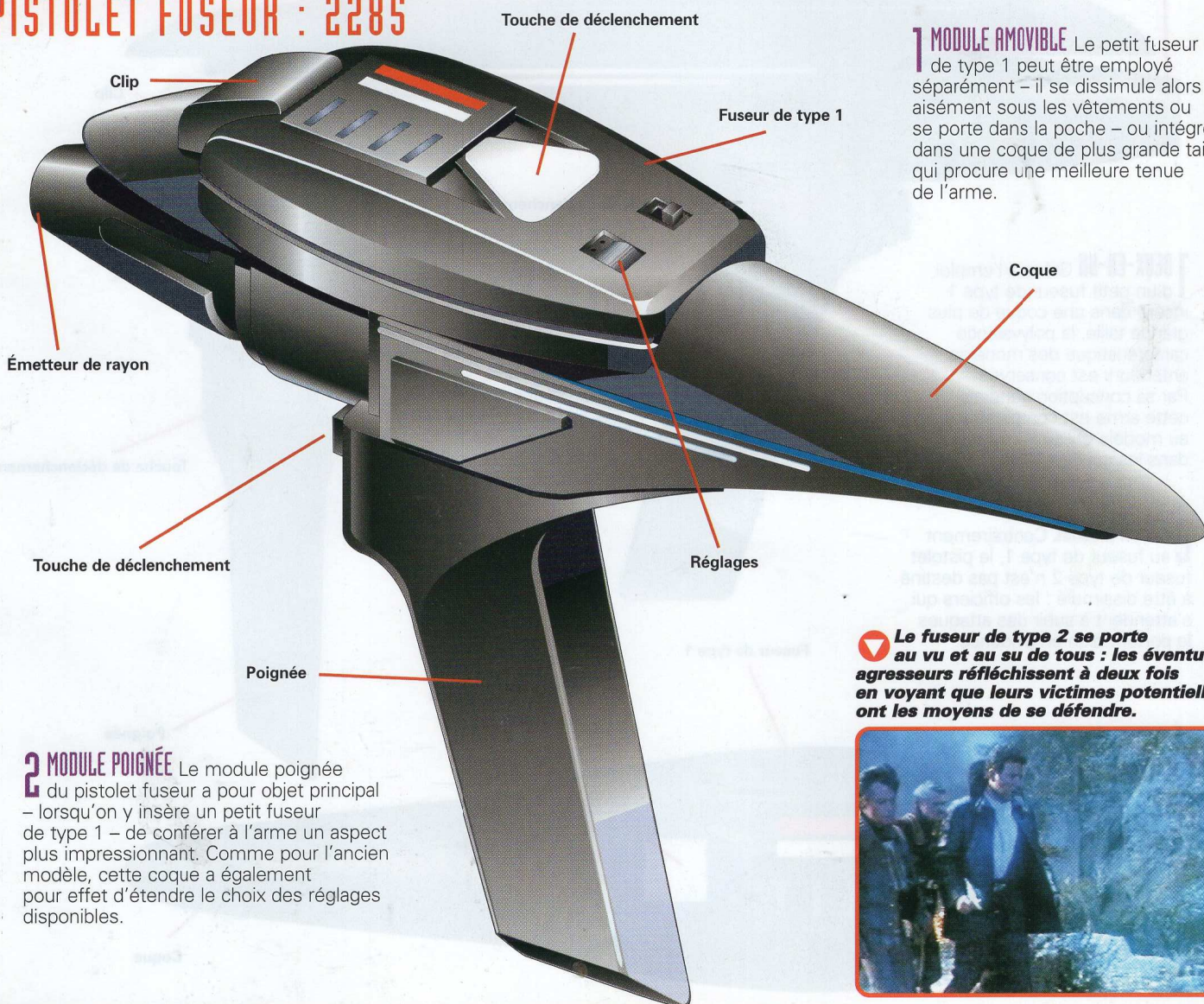


Le nouveau modèle de pistolet fuseur introduit en 2285 est moins élégamment profilé que le précédent. Il ressemble à un vieux revolver, ce qui en soi suffit déjà à imposer le respect à bon nombre d'ennemis potentiels.

le déclencheur qui s'actionne de l'index rappelle des armes vieilles de plusieurs siècles, mais le fuseur de type 2 des années 2280 est capable de causer des dommages bien plus importants.

Comme les modèles antérieurs, ce pistolet fuseur dispose de différents réglages, allant d'un effet anesthésiant léger jusqu'à

PISTOLET FUSEUR : 2285



1 MODULE AMOVIBLE Le petit fuseur de type 1 peut être employé séparément – il se dissimule alors aisément sous les vêtements ou se porte dans la poche – ou intégré dans une coque de plus grande taille qui procure une meilleure tenue de l'arme.

2 MODULE POIGNÉE Le module poignée du pistolet fuseur a pour objet principal – lorsqu'on y insère un petit fuseur de type 1 – de conférer à l'arme un aspect plus impressionnant. Comme pour l'ancien modèle, cette coque a également pour effet d'étendre le choix des réglages disponibles.

Le fuseur de type 2 se porte au vu et au su de tous : les éventuels agresseurs réfléchissent à deux fois en voyant que leurs victimes potentielles ont les moyens de se défendre.



Le pistolet fuseur : 2285

la désintégration de la matière ; la conversion d'un type 1 en type 2 apporte des niveaux de puissance supplémentaires ainsi qu'une précision accrue.

L'arme est d'un gris métallique sur lequel tranchent les bleus et les rouges des commandes. Léger et facile à tenir, le pistolet fuseur n'engendre pas de phénomène de recul. Au moment du tir, la trajectoire du rayon apparaît sous l'aspect d'un large éclair d'énergie orange vif qui s'étale légèrement de part et d'autre du point d'origine. Le caractère visible de ce rayon est particulièrement utile lorsqu'on emploie le fuseur pour chauffer un objet ou désintégrer une substance qui résiste à une seule explosion – le rayon peut être concentré de telle sorte que le flux d'énergie s'applique à une

▶ Le tir se traduit visuellement par un rayon orangé, ce qui est particulièrement utile en cas d'émission d'un rayon continu, car l'on voit alors nettement l'endroit précis où se concentre l'énergie.

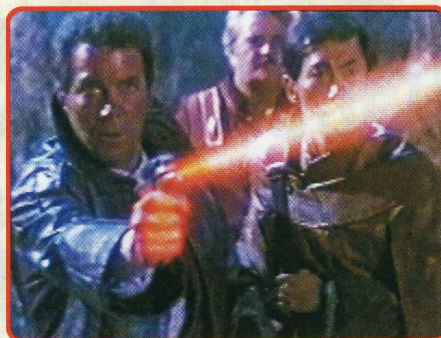
zone extrêmement restreinte. Comme les modèles précédents, le fuseur de type 2 des années 2280 peut servir à chauffer des pierres, par exemple, ce à des fins de survie, mais aussi pour attaquer ou se défendre.

Ce modèle de fuseur constitue

une arme légère, robuste et efficace, héritière de concepts en usage depuis des siècles sur Terre et depuis des décennies par Starfleet. Il marque toutefois la fin d'une lignée, puisque c'est la dernière fois que la flotte fédérale incorpore un module fuseur de

▶ Un fuseur de type 2 est une arme tout à fait efficace pour repousser les attaques des Klingons.

type 1 au sein d'un pistolet fuseur. En 2287, soit deux ans seulement après son apparition, ce modèle sera déjà passé de mode.



FUSEUR DE TYPE 2 : 2285

Émetteur de rayon

Fuseur de type 1

Coque



Clip

Touche de déclenchement

Émetteur de rayon

3 LES RÉGLAGES

Comme ses prédécesseurs, le fuseur de type 2 des années 2280 dispose de multiples réglages de puissance, qui vont de l'anesthésie légère d'un adversaire à la désintégration de la matière.

Touche de déclenchement

1 DEUX-EN-UN Grâce à l'emploi d'un petit fuseur de type 1 inséré dans une coque de plus grande taille, la polyvalence caractéristique des modèles antérieurs est conservée. Par sa conception générale, cette arme est comparable au modèle utilisé dans les années 2260.

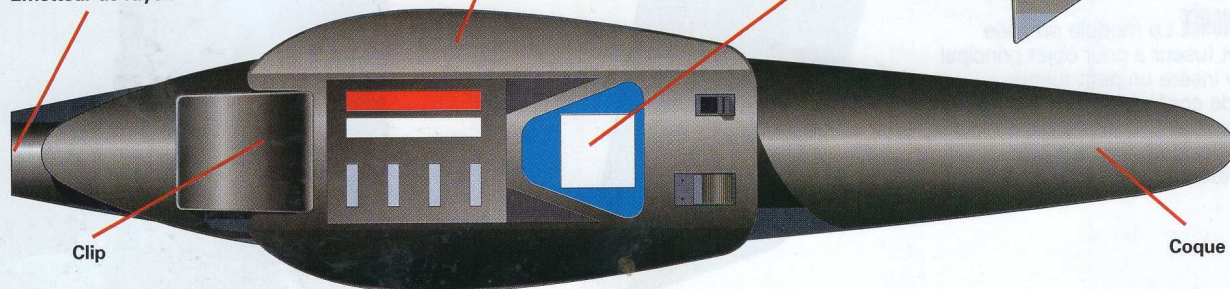
2 PRÊT À L'USAGE Contrairement au fuseur de type 1, le pistolet fuseur de type 2 n'est pas destiné à être dissimulé : les officiers qui s'attendent à subir des attaques le portent bien en évidence.

Fuseur de type 1

Touche de déclenchement

Poignée

Émetteur de rayon

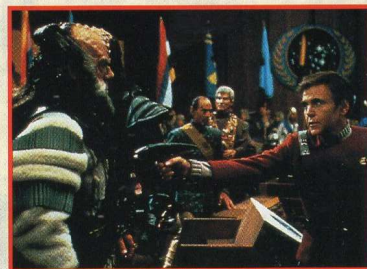


Clip

Coque

Les fuseurs de poing : 2287

Le fuseur de poing de **Starfleet** en service en 2287 conserve la forme de pistolet des modèles antérieurs, mais il comprend un bloc d'alimentation amovible. Contrairement à ses prédécesseurs, il ne se démonte pas en deux parties.



▲ **Ce fuseur de poing présente la même forme générale que ses prédécesseurs, mais avec un design un peu plus recherché.**

Le design des **fuseurs** évolue très rapidement à la fin du **XXIII^e** siècle ; en 2287, **Starfleet** introduit le quatrième nouveau modèle de fuseur de poing depuis 2265. Cette arme

demeure en service jusque dans les années 2290. Le nouveau fuseur est constitué d'une seule pièce, sans le module détachable, des modèles précédents.

Il conserve la forme d'ensemble de pistolet, avec la détente à son

emplacement familier, au sommet de la poignée (on la presse de l'index). Le fuseur, réalisé dans un matériau métallique noir, présente un design beaucoup plus profilé que ses prédécesseurs. Petite entorse à la tradition :

ce fuseur est muni d'un bloc d'alimentation amovible qui s'insère dans la poignée et dont la base porte une étiquette d'identification, permettant à Starfleet de conserver la trace de l'utilisation de toutes ses petites armes.

FUSEUR DE POING 2287

UNE ARME PRATIQUE Le fuseur-pistolet est à la fois discret et d'un emploi aisé. Sa forme arrondie le rend facile à tenir et le rayon réglable permet de l'utiliser de diverses manières.



2 BLOC D'ALIMENTATION Ce fuseur de poing possède un bloc d'alimentation amovible, qui est inséré dans la crosse du pistolet. Ainsi, pour peu que l'utilisateur dispose de blocs de rechange, le fuseur peut être employé plus longuement que les autres modèles. Il est en outre possible de le neutraliser en retirant le bloc d'alimentation.

Les fusEURS de poing : 2287

FUSEUR 2287

NOUVEAUX MODÈLES

Starfleet s'est presque totalement écarté des modèles de fusEURS de type 2, en service au milieu du XXIII^e siècle, qui incorporent deux parties distinctes et conservaient de nombreux éléments de design des pistolets à l'ancienne. A mesure que ces armes s'enfoncent dans les brumes du passé, les fusEURS acquièrent peu à peu un aspect qui leur est propre. Des modifications interviennent à intervalles réguliers, au fil de l'évolution des techniques de production et de restitution de l'énergie, de l'accroissement des puissances d'émission et des développements de l'ergonomie.



Emetteur principal



La poignée reçoit le bloc d'alimentation amovible.



Détente

De par sa forme, le bloc d'alimentation s'encastre aisément dans la poignée du fusEUR.



La base de chaque bloc d'alimentation porte un numéro particulier, qui permet de garder la trace de l'utilisateur.



Le fusEUR, plus fin que les modèles antérieurs de type 2, est tout aussi léger et robuste.

Le quart inférieur du bloc d'alimentation dépasse de la poignée du fusEUR.

Le fusEUR de type 2 est en service en 2287 ses prédécesseurs, dont il ne reprend pas la conception en deux modules.



Torpilles : photoniques et quantiques

La torpille à photons a été mise au point en tant qu'arme tactique lorsque que le vaisseau se déplace à vitesse de distorsion — en pareille situation, les phaseurs sont inopérants.

Les torpilles à photons et les torpilles quantiques sont des armes explosives qui, contrairement aux phaseurs, peuvent être tirées à vitesse de distorsion. Elles équipent la plupart des spatonefs de la Fédération, ainsi que certaines stations spatiales, telle *Deep Space Nine*.

Le développement de la torpille à photons a pris du temps. Les coques et les systèmes de propulsion étaient prêts dès le début du ^{XXIII} siècle, mais Starfleet a rencontré des difficultés pour concevoir une torpille dans laquelle la charge matière/antimatière soit rapidement détruite dans sa totalité. Les premiers modèles, d'une portée de 750 000 km, n'avaient qu'un rendement relativement faible.

La torpille standard

En 2271, une torpille à photons beaucoup plus puissante fait son apparition. Sa portée efficace passe à 3 500 000 km — elle peut être propulsée plus loin encore, mais comme son moteur tire son énergie des réservoirs de matière/antimatière, ce serait au détriment de sa puissance destructrice.

Des raffinements seront certes apportés, mais les torpilles à photons employées par les spatonefs de classe *Galaxy* tels que l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* demeurent fondamentalement



2 La torpille est propulsée par un moteur multimodule qui exploite l'énergie du lance-torpilles pour se maintenir à vitesse de distorsion.

La coque de torpille standard n'a guère changé depuis son apparition au ^{XXIII} siècle. La charge explosive peut être remplacée par du matériel à transporter.

fidèles aux mêmes principes de base. La torpille contient des paquets de matière et d'antimatière, généralement portés à vitesse de distorsion par une petite cellule de combustible matière/antimatière, puis projetés les uns contre les autres pour provoquer l'explosion.

En cas de nécessité, l'usage des torpilles à photons peut être combiné à celui des phaseurs du

vaisseau. Par exemple, les phaseurs affaiblissent les défenses de l'objectif, ce qui permet à une torpille de percer les couches externes du bouclier. En pareil cas, l'objectif sera vaporisé plutôt que réduit en fragments.

Les torpilles à photons qui équipent les spatonefs de classe *Galaxy* comportent une coque en duranium gamma-éxpansé

▲ Les torpilles servent souvent d'armes défensives, employées contre des vaisseaux poursuivants lors de déplacements à vitesse de distorsion.

La coque de la torpille fait 2,10 m de long, 76 cm de large et 45 cm de haut. Elle est en duranium gamma-éxpansé, cependant que l'enveloppe est en terminium collé au plasma. La matière et l'antimatière sont contenues dans des réservoirs séparés, puis mélangées peu après le lancement de la torpille. Dans la chambre d'intermix, les paquets sont maintenus à l'écart les uns des autres par des champs de rétention; lorsque les circuits de détonation les libèrent, il se produit un dégagement d'énergie hautement explosif.

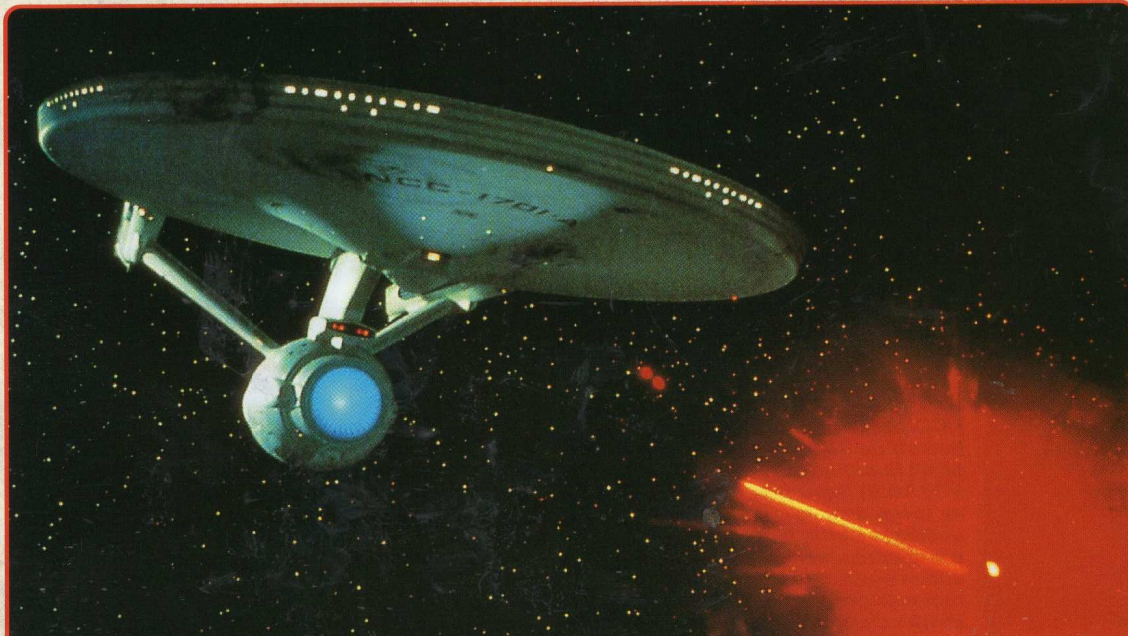
moulé et une enveloppe externe en terminium collé au plasma. La coque est modifiée au moyen de phaseurs de coupe de haute précision.

Les composants

Lorsqu'elle est employée en tant qu'arme, la torpille renferme le matériel explosif matière/antimatière, des dispositifs permettant le repérage de la cible, le guidage et la détonation de la torpille, ainsi qu'un moteur à distorsion. La torpille se prête cependant à d'autres usages, selon la nature de sa charge.

Du fait de sa petite taille, le moteur n'est pas un véritable propulseur à distorsion; mieux vaudrait le qualifier de cellule de combustible matière/antimatière. Si la torpille est lancée à vitesse de distorsion, les bobines

◀ Les torpilles à photons standard sont mises en service en 2271. Ces armes sont supérieures à leurs devancières; dotées d'une portée nettement accrue, elles font d'efficaces armes offensives.



Torpilles : photoniques et quantiques

de cette cellule acquièrent leur vitesse supraluminique dans le tube lance-torpilles.

La matière et l'antimatière sont transportées dans la torpille en minuscules paquets ; selon cette méthode, la zone de contact effective est bien plus importante que si la même quantité de matière et d'antimatière était transportée en blocs plus importants. Par mesure de sécurité, les paquets de matière sont placés le plus loin possible des paquets d'antimatière, ce jusqu'après le lancement de la torpille.

La torpille à photons contient au maximum 1,5 kg d'antimatière mais, du fait de l'emploi de paquets, la puissance destructrice est supérieure à celle dégagée par la rupture d'une capsule d'antimatière d'un vaisseau de classe *Galaxy*.

Le déploiement

Les spatonefs de classe *Galaxy* disposent en règle générale de 275 coques de torpilles, dont chacune est modifiable en vue d'un usage spécifique. Ces vaisseaux possèdent trois lance-torpilles : un à l'avant, un autre à l'arrière et un troisième dans le module soucoupe. Les torpilles sont alimentées en combustible par séries de quatre ; chaque lance-torpilles est capable de tirer jusqu'à dix engins simultanément.

Les torpilles sont placées sous

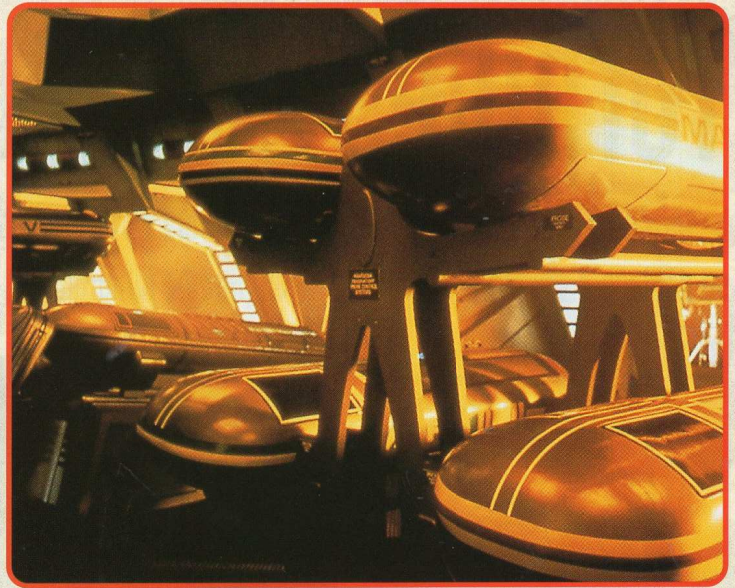
la responsabilité de l'officier tacticien ; leur usage est géré par les ordinateurs du vaisseau, en coordination avec les ordinateurs et les dispositifs senseurs des torpilles elles-mêmes. En situation d'urgence, lorsque la séparation de la soucoupe s'avère nécessaire, la gestion du tube lance-torpilles est instantanément confiée à un poste de contrôle secondaire situé dans le module de combat.

Les torpilles à photons étant semi-autonomes, il importe peu que la visée initiale soit d'une grande précision : les ordinateurs et senseurs embarqués aident la torpille à trouver sa cible.

La portée tactique efficace des torpilles à photons d'un astronef de classe *Galaxy* est comprise entre 15 km et environ 3500 000 km. Lorsqu'il tire une torpille à moins de 25 km, le vaisseau s'éloigne automatiquement dès que le lancement est effectué, afin de n'être pas lui-même endommagé.

Version évoluée

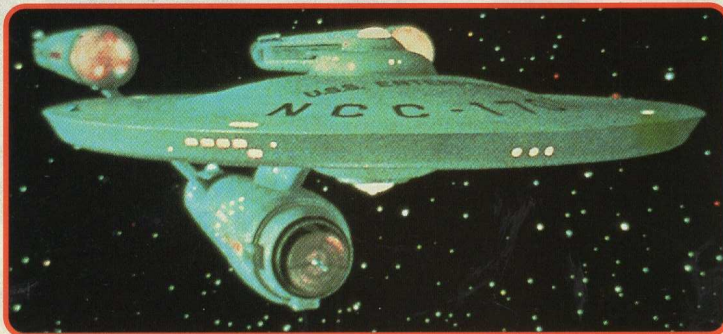
La torpille quantique est une version plus puissante du même dispositif explosif de base, introduite à bord des vaisseaux de Starfleet les plus modernes. Ce type d'arme équipe l'*U.S.S. Defiant*, affecté à *Deep Space Nine*, et le dernier *U.S.S. Enterprise* en date, le *NCC-1701-E* de classe *Sovereign*.



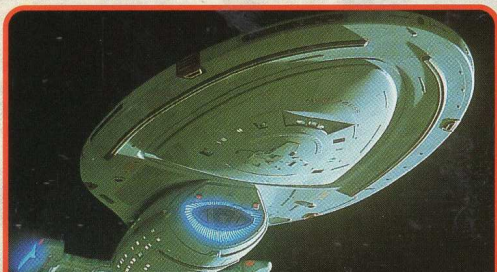
▲ Les spatonefs disposent de stocks importants de coques de torpilles : ceux de classe **GALAXY** en transportent plus de 250, qui toutes peuvent être dotées d'une charge explosive matière/ antimatière.

▶ Les coques de torpilles ne sont pas nécessairement chargées d'explosifs : il arrive régulièrement qu'elles soient équipées de dispositifs senseurs, ou même utilisées comme cercueils à l'occasion d'obsèques dans les profondeurs de l'espace.

◀ Les premiers astronefs étaient équipés de torpilles à fusion mais, lorsque l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701* est mis en service, la torpille à photons s'est généralisée – toutefois, elle n'est encore qu'une arme avant tout défensive.



▲ La conception des torpilles à photons change très peu en plus d'un siècle. Elles sont souvent utilisées conjointement avec d'autres armements, tels les phaseurs.

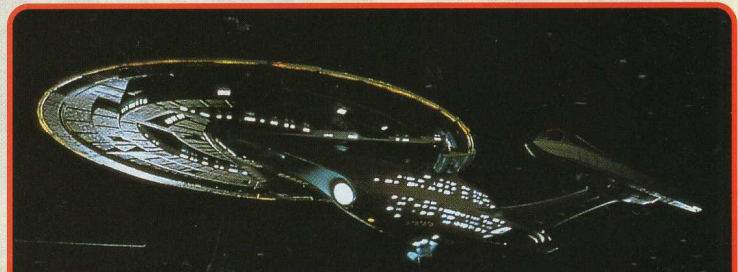


◀ L'*U.S.S. VOYAGER NCC-74656* est pourvu de 38 torpilles quantiques. *VOYAGER* étant pris au piège dans le quadrant Delta, il n'a apparemment aucun moyen de reconstituer ses stocks d'armes.



◀ L'*U.S.S. DEFIANT* est l'un des premiers vaisseaux de Starfleet à être doté de torpilles quantiques. Conçu pour lutter contre les Borgs, il est le seul véritable bâtiment de guerre de la flotte fédérale.

▶ Spatonef le plus évolué de la flotte, l'*U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-E* est le premier *ENTERPRISE* à être pourvu de torpilles quantiques.



Les armements klingons

Au fil des siècles, les Klingons ont mis au point de nombreuses armes traduisant bien leur soif de combat. Du **bat'leth** au **d'k tahg**, chacune de ces armes permet à un guerrier d'acquiescer l'honneur pour la plus grande gloire de l'Empire.

L'histoire sanglante de l'**Empire klingon** est faite de luttes, de conflits et d'actes de bravoure. Cette civilisation suprêmement martiale s'est, au fil de son évolution, dotée d'un sens de l'honneur particulièrement développé, ainsi que d'une philosophie du combat que peu de sociétés peuvent prétendre égaler. Toute tentative de compréhension des **Klingons** doit donc intégrer une étude des armements qu'ils utilisent. Que ces armes soient employées à des fins pratiques ou cérémonielles, elles sont indissociables de l'évolution de ce peuple guerrier aussi craint qu'admiré.

Un formidable arsenal

Les traditions du combat au corps à corps ont conduit à la constitution d'un formidable arsenal d'armes blanches klingonnes. Si certaines d'entre elles se sont vu attribuer, au fil du temps, des fonctions rituelles, toutes sont encore vénérées comme autant d'instruments de combat potentiellement efficaces.

Le couteau klingon le plus connu est le **d'k tahg**, généralement dans sa version comprenant deux lames secondaires rétractables. Sans égal en tant qu'arme de combat de près, il joue en outre un rôle important dans la société klingonne en tant qu'emblème d'un fier guerrier. À dire vrai, plusieurs couteaux spécialisés symbolisent le rôle de ceux qui les utilisent – par exemple, le petit **kut'luch** est considéré comme un couteau d'assassin car ses lames aux cruelles dents de scie sont conçues pour faire le plus de dégâts possible lorsqu'elles sont plongées dans le corps d'un adversaire.

Fonction symbolique

Des modèles plus élaborés, tels que le **Couteau de Kirom** incurvé, ont été transformés pour un usage par des religieux, bien que son importance mythique pour les guerriers klingons soit aussi grande que l'utilisation pratique de telles armes à leur côté. Usage pratique et fonction symbolique sont souvent liés à la notion d'honneur klingon. Si un guerrier est forcé de se servir d'une dague



Le petit **mek'leth** est un substitut utile au **bat'leth** dans les combats au corps à corps.



Le couteau **d'k tahg** a deux fonctions : c'est une arme d'attaque et un symbole puissant de la fierté du guerrier klingon.

mevak (simple mais meurtrière), c'est qu'il entreprend le rite de **Mauk-to-Vor** et tente de laver son honneur par un suicide rituel. Tous les guerriers klingons sont formés dès le plus jeune âge au maniement des armes blanches – le Klingon ne peut atteindre la gloire maximale que par un face-à-face avec l'adversaire, qui lui permet de sentir et de voir en lui la peur.

Épée d'honneur

Outre les couteaux, les Klingons placent très haut l'usage de l'épée. La plus connue est le **bat'leth**, ou épée d'honneur. La première de ces armes fut forgée par **Kahless l'Inoubliable** pour vaincre le tyran **Molor**. Aisément adaptable aux caractéristiques voulues par chaque guerrier, le **bat'leth** exige une grande habileté pour être utilisé efficacement ; aux mains d'un expert, c'est une arme absolument redoutable. Des compétitions sont organisées, dont le vainqueur est honoré et acclamé. Le **commander Worf** excelle dans l'art du **bat'leth**. Sur le terrain toutefois, de nombreux Klingons préfèrent le **mek'leth**, un peu plus court mais tout aussi destructeur, pour sa plus grande simplicité d'utilisation – au fil des ans, des litres et des litres de **vin de sang klingon** ont été consommés par des guerriers disputant des mérites respectifs de ces deux armes meurtrières.

Les armes cérémonielles ne se limitent pas aux lames aiguës : les **bâtons de douleur klingons** ont été mis au point pour infliger des décharges électriques incapacitantes. Il en existe deux versions différentes. La première s'emploie lors du **Rite de l'Ascension**, dans lequel un guerrier voit son endurance mise à l'épreuve tandis qu'il marche entre deux rangs de Klingons armés. Ce rite est conçu pour produire un effet



Le **bat'leth** est l'arme de prédilection de nombreux guerriers klingons, mais il faut parfois toute une vie pour en maîtriser pleinement le maniement.



Starfleet découvre le couteau **d'k tahg** en 2285, lorsqu'un Klingon se sert de cette arme pour tuer le **Dr David Marcus**.

Les deux lames secondaires rétractables du couteau **d'k tahg** en font l'une des armes les plus cruelles de l'arsenal klingon.



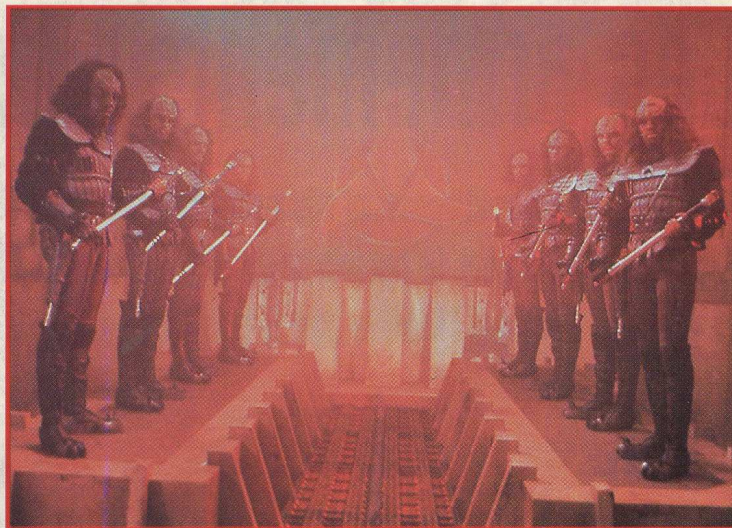
Les armements klingons



▲ Le fusil disrupteur klingon, également connu sous le nom de « disrupteur de phase », a connu de très nombreuses modifications au fil des années.

cumulatif ; le Klingon qui parvient à aller jusqu'au bout sans s'effondrer a fait la preuve indubitable de sa force physique et de son courage. La seconde version, tout aussi importante, est employée lors de la cérémonie du **Sonchi**, dans le cadre du **Rite de**

Succession – quand un guerrier ou un chef de maison meurt, son décès est confirmé au moyen d'un bâton de douleur surpuissant, conçu pour tuer plutôt que pour simplement neutraliser. Si le Klingon essaie de simuler sa propre mort, l'arme révélera le subterfuge.



▲ Le bâton de douleur klingon, qui ressemble à un aiguillon de bouvier terrien, est utilisé lors de cérémonies comme celle de l'Âge de l'Ascension.

Elle est considérée par conséquent comme un mode de preuve à valeur légale.

Les Klingons sont certes liés par l'honneur au combat, mais ils ne sont pas stupides – si un adversaire est mieux armé, la meilleure réaction est de se doter d'une arme équivalente.

Les vaisseaux de guerre klingons sont constamment améliorés en vue de rester au niveau des adversaires potentiels ; la politique klingonne en matière d'armes de poing n'est pas différente. Les premières rencontres de **Starfleet** avec les Klingons, dans les années 2260, montrent une évolution comparable à celle de la Terre dans le domaine des armements.

Lorsqu'un conflit éclate sur la planète de **Tyree**, les pistolets **disrupteurs** des Klingons, qui fonctionnent selon le principe de la **disruption sonique**, sont aussi efficaces que les **fuseurs** de poing de Starfleet. Tous les guerriers klingons possèdent un pistolet d'un type ou d'un autre. Il est intéressant de noter que le port d'armes blanches cérémonielles ne devient en vogue qu'au **xxiv^e** siècle, même si **Kang** fait la preuve de son habileté dans le maniement d'une telle arme dès 2268, à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**.

Fusils et pistolets

Rares sont aujourd'hui les Klingons qui portent encore le disrupteur – rendu totalement obsolète par le développement de la technologie de la disruption de phase, dans les années 2280. Les dernières évolutions en date concernant pistolets et fusils ont eu lieu vers 2360. Les armes qui en découlent sont d'usage courant au sein de la **Force de Défense klingonne**. Certaines de ces armes sont démontables, ce qui permet de les dissimuler sur soi avant de les monter secrètement.

En dehors des armes tactiques, les Klingons emploient, dans le courant des années 2260, un dispositif d'interrogatoire particulièrement brutal, capable d'enregistrer toute pensée et toute information contenue dans l'esprit d'un prisonnier, ou de le vider de façon permanente. Les Klingons eux-mêmes reconnaissent que cette arme est extrême – utilisée au-delà de la force 4, elle cause des lésions irréparables au cerveau.

En règle générale, une arme klingonne se doit d'être honorable, puissante et, par-dessus tout, terriblement meurtrière.

L'ÉPÉE D'HONNEUR

Une arme mythique

Selon la tradition orale klingonne, le premier bat'leth fut forgé il y a plus de 1 500 ans par Kahless l'Inoubliable. Celui-ci commença par plonger une mèche de ses cheveux dans le volcan de Kri'stak ; cette mèche fut ensuite refroidie dans le lac de Lursor et façonnée en forme de lame. Le guerrier légendaire se servit de

cette nouvelle arme pour défaire le tyran Molor, puis la bête Fek'Ihr et le serpent de Xol. Au cours des

siècles suivants, l'Épée de Kahless devint une icône sacrée du peuple klingon, symbolisant son esprit guerrier. Les Hur'q la dérobèrent sur la planète-mère klingonne en 1372.

▲ Kahless l'Inoubliable a forgé le premier bat'leth, qui occupe une place centrale dans la mythologie klingonne.

▼ En 2372, Kor, Worf et Jadzia Dax retrouvent l'Épée de Kahless sur une lointaine planète hur'q ; ils décident de l'abandonner pour qu'elle ne crée pas de schisme.



▲ La fête de Kot'baval, sur Maranga IV, est pour les guerriers klingons l'occasion d'honorer Kahless et de faire étalage de leurs prouesses dans le maniement du bat'leth lors d'une compétition amicale.



Le pistolet disrupteur klingon : années 2260

À l'instar de maintes cultures jouissant d'un niveau technologique avancé, les Klingons emploient diverses armes à énergie dirigée. Dans les années 2260, les guerriers portent généralement un pistolet disrupteur sonique, arme de poing comparable au pistolet fuseur de Starfleet.

Dans de nombreuses occasions, et en particulier dans le cadre d'affaires mettant en jeu l'honneur, les Klingons se servent d'armes blanches traditionnelles, telles que le **bat'leth** et le **d'k tahg**.

Toutefois, du fait de la nature du combat tel qu'il se pratique au **XXIII^e** siècle, les armes à énergie dirigée constituent le pilier de l'arsenal personnel du guerrier. Si les Klingons préfèrent parfois lutter à mains nues, dans les années 2260 ils portent fréquemment des armes disruptrices de poing.

L'arme personnelle classique des Klingons est un appareil en forme de pistolet réalisé dans une matière métallique. Le corps du disrupteur principal est constitué de deux

cylindres. Le plus gros est monté sur un socle plat relié à la poignée du pistolet. Le second, plus petit, forme le fût de l'arme ; il est flanqué de deux plaques en forme de couvercle de cercueil. La poignée est usinée dans un matériau plus sombre que le reste du pistolet.

Arme sonique

Le disrupteur de poing fonctionne selon les mêmes principes que les gros canons disrupteurs montés sur les vaisseaux Klingons de cette période, dont le **Croiseur cuirassé D-7**. Contrairement aux fuseurs d'ordonnance du personnel de **Starfleet**, qui dégagent un faisceau d'énergie visible, les armes klingonnes font usage d'un rayon sonique fortement concentré qui provoque une disruption des objets

comme des champs énergétiques. À l'emploi, le disrupteur émet un son strident caractéristique.

Le disrupteur se porte dans un holster fixé à un ceinturon, devant la hanche gauche généralement, le plat de la poignée, orienté vers la droite, reposant sur l'abdomen du guerrier.

Le pistolet disrupteur ne possède pas de sécurité : pour s'en servir, il suffit de presser un simple bouton. On peut donc tirer au jugé très rapidement, sans se soucier de bien placer la main ou les doigts. Comme il est naturel pour une arme de cette époque, le disrupteur est d'une extrême précision.

Rien n'indique que les armes de poing klingonnes puissent être



▲ **Les détachements klingons en mission sur les planètes sont généralement armés. Le pistolet disrupteur fait partie de l'équipement d'ordonnance. Les Klingons portent en outre des armes personnelles moins complexes, dont des poignards.**

réglées de façon à produire un effet anesthésiant.

On sait que le modèle de disrupteur sonique ici présenté est employé en 2267, lorsque Starfleet envoie l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** sur **Organia** et que le capitaine Kirk, aidé de **M. Spock**,

LE PISTOLET DISRUPTEUR

1 UN DESIGN CLASSIQUE Le pistolet disrupteur klingon présente un design simple et efficace. Il est facile à tenir d'une main et ne produit apparemment pas de recul.

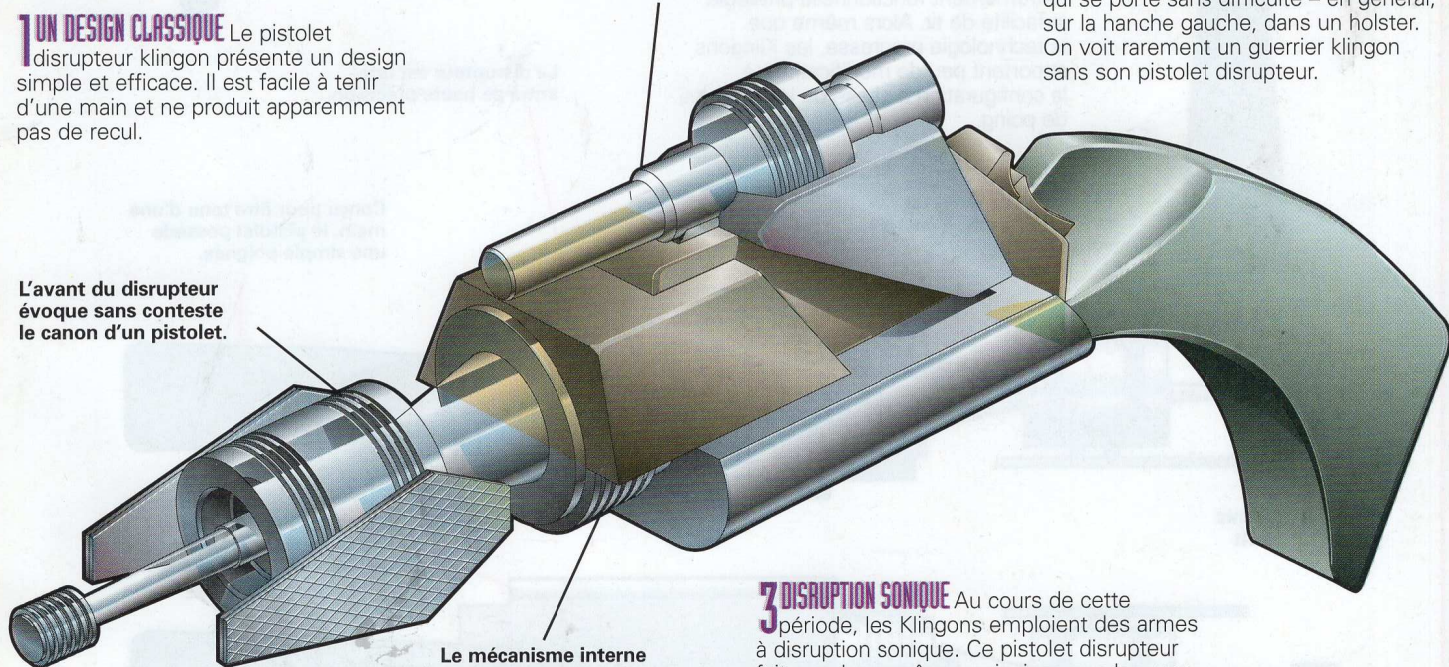
Le pistolet disrupteur, long d'environ 35 cm, se porte facilement à la ceinture.

L'avant du disrupteur évoque sans conteste le canon d'un pistolet.

Le mécanisme interne du pistolet est fait de diverses pièces usinées.

2 UNE ARME DE POING Le pistolet disrupteur sonique est une arme légère redoutable, d'une grande précision, qui se porte sans difficulté – en général, sur la hanche gauche, dans un holster. On voit rarement un guerrier klingon sans son pistolet disrupteur.

3 DISRUPTION SONIQUE Au cours de cette période, les Klingons emploient des armes à disruption sonique. Ce pistolet disrupteur fait appel aux mêmes principes que les gros canons disrupteurs montés sur les vaisseaux de guerre klingons. Cette technologie est rendue obsolète dans les années 2280 par le système de disruption de phase désormais adopté par les Klingons.



Le pistolet disrupteur klingon : années 2260

Le disrupteur se porte habituellement dans un holster à la hanche gauche, ce qui permet à l'utilisateur de le prendre de la main droite. Bien en vue, le pistolet rappelle à tous que les Klingons sont des guerriers.



livre une brève campagne de résistance contre les forces d'occupation klingonnes. Le design du disrupteur présente certaines similitudes avec celui des armes de poing utilisées sur Eminiari VII, ce qui donne à penser que les Klingons ont eu commerce avec cette planète.

Rupture technologique

Les troupes klingonnes sont également équipées d'autres armes soniques de poing. Les grenades soniques, pourvues d'un dispositif de retardement, sont communément employées à cette période : leur explosion est très puissante.

À l'aube des années 2280, le modèle de disrupteur de poing présenté est largement supplanté

Sur Organia, tous les soldats klingons portent un pistolet disrupteur. Bien que les Organiens se montrent d'une extraordinaire passivité, les Klingons pensent qu'il est toujours sage d'être armé ; ils estiment en outre qu'une armée d'occupation se doit d'inspirer la terreur.

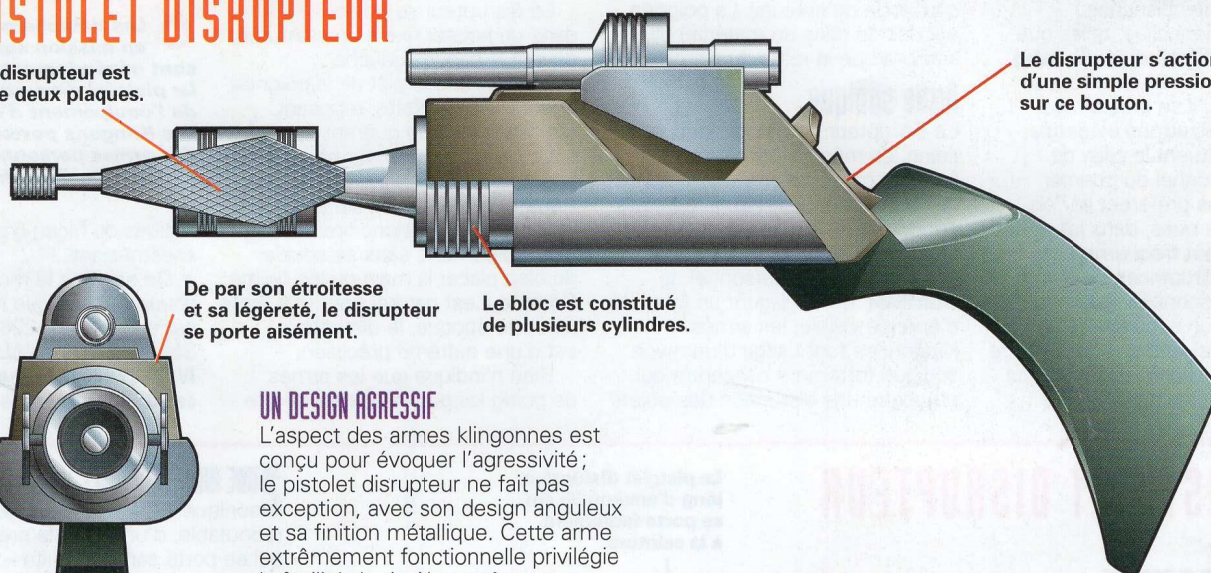


par de nouvelles armes qui font appel à un système de disruption de phase, préféré alors aux techniques de disruption sonique mises en œuvre deux décennies

auparavant. Pourtant, en dépit de cette modification technologique, les Klingons continuent de recourir à un design conventionnel de pistolet.

LE PISTOLET DISRUPTEUR

Le fût du disrupteur est flanqué de deux plaques.



Le disrupteur s'actionne d'une simple pression sur ce bouton.

De par son étroitesse et sa légèreté, le disrupteur se porte aisément.

Le bloc est constitué de plusieurs cylindres.

UN DESIGN AGRESSIF

L'aspect des armes klingonnes est conçu pour évoquer l'agressivité ; le pistolet disrupteur ne fait pas exception, avec son design anguleux et sa finition métallique. Cette arme extrêmement fonctionnelle privilégie la facilité de tir. Alors même que la technologie progresse, les Klingons apportent peu de modifications à la configuration de base de leurs armes de poing.

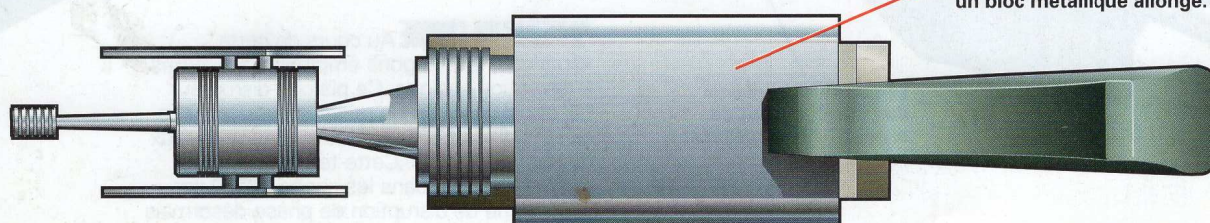
Le disrupteur est une arme de haute précision.

Le disrupteur émet un rayon concentré d'énergie sonique.

Conçu pour être tenu d'une main, le pistolet possède une simple poignée.

Le rayon est émis par un fût étroit

Nombre des pièces de l'arme sont montées sur un bloc métallique allongé.



Les disrupteurs klingons : années 2280

L'aspect du pistolet disrupteur klingon est bien établi dans les années 2280, quand une technologie plus évoluée est mise au point. Les Klingons continuent d'apprécier un design de pistolet classique, mais les armes de cette époque peuvent être converties en fusils.



▲ Dans les années 2280, le pistolet disrupteur klingon a été redessiné pour pouvoir être converti en fusil.

Dans les années 2280, les **Klingons** ont remplacé les **disrupteurs** soniques qui avaient auparavant leur préférence par des disrupteurs de phase plus évolués. Les principes qui sous-tendent le fonctionnement des armes de poing et des armements embarqués continuent d'être identiques.

Le pistolet disrupteur a été redessiné, tout en conservant la même configuration d'ensemble. Le cylindre central a été remplacé par un disque, et le barillet est

désormais constitué de trois minces tubes reliés à leur extrémité pour former une gueule unique. Il n'y a pas de sous-garde, de sorte que le tir peut s'effectuer quasi instantanément.

Les Klingons portent presque en permanence des disrupteurs, mais ces armes ne sont pas utilisées dans les combats à bord des astronefs ou dans les affaires d'honneur.

Une arme adaptable

Ce modèle de pistolet disrupteur peut être converti en fusil par

l'adjonction d'une crosse sur un socle triangulaire situé au sommet du pistolet. Lorsque l'arme est transformée en fusil, la poignée du disrupteur se trouve en son milieu. Sous cette forme, le disrupteur est souvent équipé d'une bretelle qui permet de le porter à l'épaule.

Au moment du tir, le disrupteur de phase émet un éclair d'énergie jaune et produit un claquement. Lorsque l'éclair frappe, la cible se désintègre en s'illuminant en jaune. La zone de disruption s'étend à partir du point atteint jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien de la cible

– ce qui prend quelques secondes. Un tir de disrupteur équivaut à peu près à celui d'un fusil réglé sur 10 – la puissance maximale.

Les Klingons portent généralement l'arme à la hanche gauche, mais les gauchers peuvent la porter à la hanche droite. En règle générale, le holster repose à présent contre la cuisse plutôt que sur l'abdomen.

Après cette époque, le design du pistolet disrupteur sera conservé en l'état pendant de longues années : ce modèle est encore employé dans les années 2370.

DISRUPTEURS DE POING

1 LE PISTOLET DISRUPTEUR Le design du pistolet disrupteur a évolué, mais cette arme conserve la fonctionnalité des disrupteurs antérieurs.

Au sommet du pistolet, un support reçoit une courte crosse.

2 LE PROCESSUS DE CONVERSION Le pistolet disrupteur peut être converti en fusil par l'ajout d'un fût fixé à un support au sommet du pistolet.

La crosse vient s'appuyer contre l'épaule ou au creux du bras.

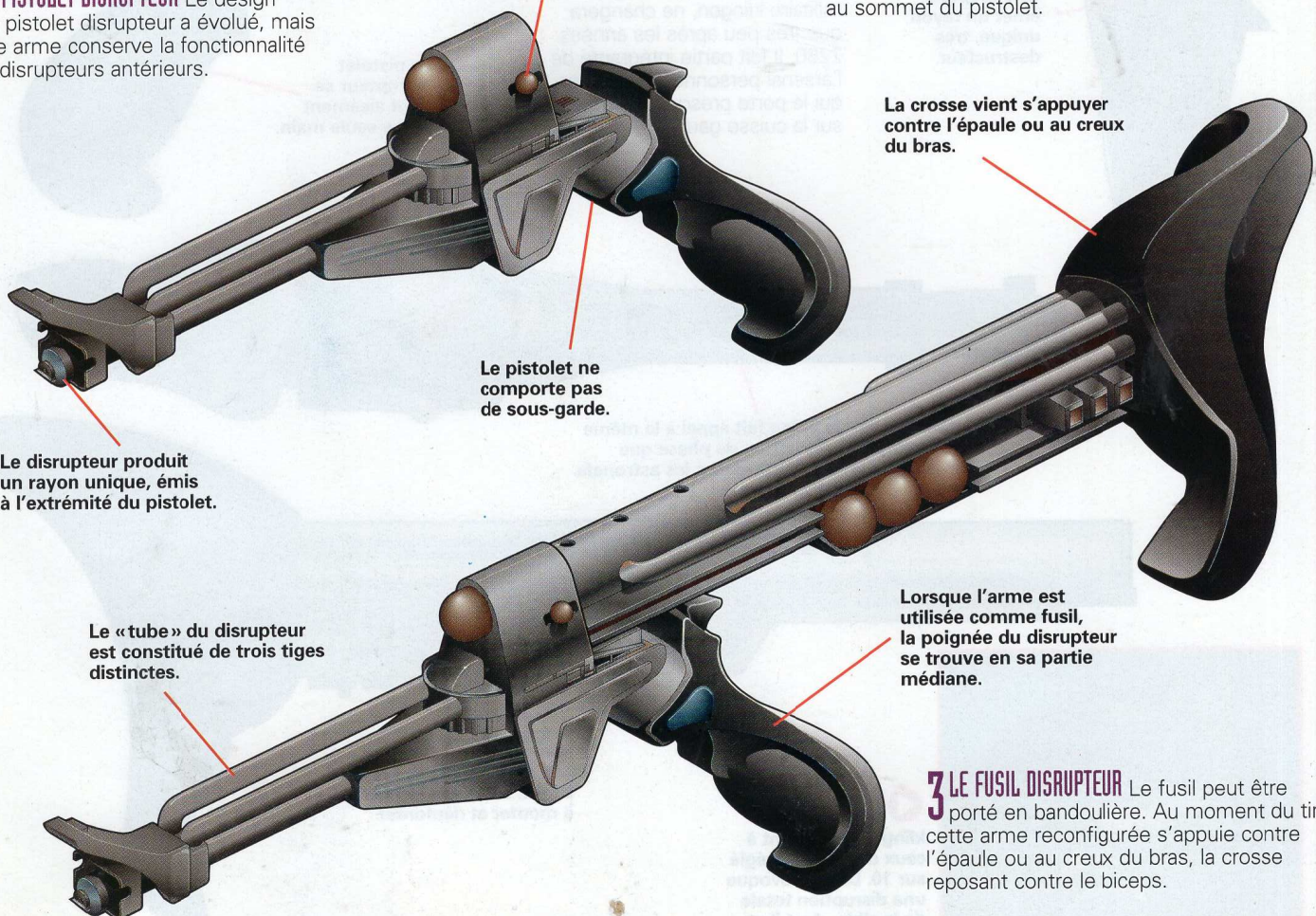
Le disrupteur produit un rayon unique, émis à l'extrémité du pistolet.

Le pistolet ne comporte pas de sous-garde.

Le «tube» du disrupteur est constitué de trois tiges distinctes.

Lorsque l'arme est utilisée comme fusil, la poignée du disrupteur se trouve en sa partie médiane.

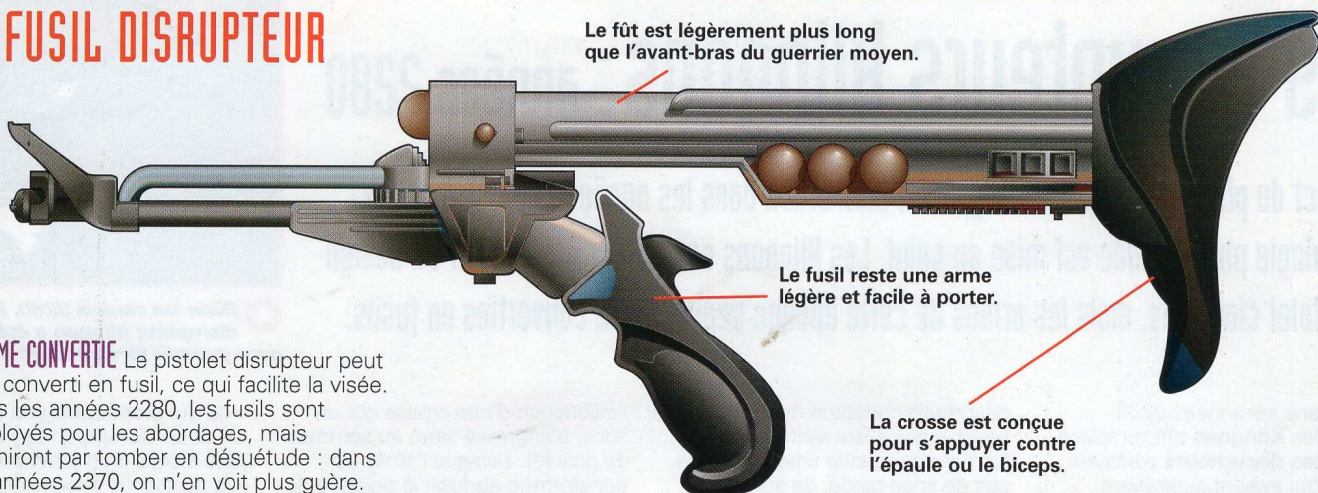
3 LE FUSIL DISRUPTEUR Le fusil peut être porté en bandoulière. Au moment du tir, cette arme reconfigurée s'appuie contre l'épaule ou au creux du bras, la crosse reposant contre le biceps.



Les disrupteurs klingons : années 2280

LE FUSIL DISRUPTEUR

L'ARME CONVERTIE Le pistolet disrupteur peut être converti en fusil, ce qui facilite la visée. Dans les années 2280, les fusils sont employés pour les abordages, mais ils finiront par tomber en désuétude : dans les années 2370, on n'en voit plus guère.



Le fût est légèrement plus long que l'avant-bras du guerrier moyen.

Le fusil reste une arme légère et facile à porter.

La crosse est conçue pour s'appuyer contre l'épaule ou le biceps.

LES ÉLÉMENTS DU DISRUPTEUR



Le disrupteur émet un rayon unique, très destructeur.

UN DESIGN AGRESSIF Le disrupteur, grand classique du design militaire klingon, ne changera que très peu après les années 2280. Il fait partie intégrante de l'arsenal personnel du guerrier, qui le porte presque toujours sur la cuisse gauche.

Ce support triangulaire peut recevoir le fût du fusil.

Le pistolet disrupteur se tient aisément d'une seule main.

Le disrupteur de poing fait appel à la même technologie de disruption de phase que les grosses armes montées sur les astronefs.

Le fût, très léger, est facile à monter et démonter.



⚠ Les effets du disrupteur klingon équivalent à ceux d'un fuseur réglé sur 10. Le tir provoque une disruption totale de la cible, dont il ne reste bientôt plus rien.

Les armements romuliens

Les Romuliens, traditionnellement considérés comme moins brutaux et moins expansionnistes que les Klingons, n'en ont pas moins une longue histoire de développement d'armes et d'actions offensives.

L'évolution technologique est un facteur crucial de la croissance et de la sécurité d'une société, qui permet d'envisager une expansion territoriale et contribue à protéger efficacement les citoyens. L'Empire stellaire romulien ne fait pas exception : au cours notamment de périodes d'isolement prolongées, il a suivi fréquemment une politique rigoureuse de développement de vaisseaux spatiaux et d'armements, dans le but de sécuriser ses frontières... mais ces actes ont souvent amené les Romuliens à entrer en conflit direct avec leurs voisins, de sorte que de nombreux membres de la Fédération unie des Planètes se méfient de leurs mobiles – bien qu'ils aient été de précieux alliés lors de la récente guerre contre le Dominion.

Le conflit a en effet joué un rôle historique non négligeable sur l'essor de l'Empire stellaire romulien. Le Sénat romulien considère que la mise au point d'armes toujours plus efficaces est d'une importance primordiale. Lors du conflit avec la Terre (déclenché en 2156), les vaisseaux et les armements romuliens étaient étonnamment similaires à ceux des Terriens : les deux camps utilisaient

des navires assez lents et encombrants, équipés d'armes atomiques frustes mais puissantes. Ces hostilités ont duré quatre ans pour culminer à la bataille de Cherona, qui s'est soldée par de lourdes pertes chez les deux belligérants. La Zone neutre romulienne a été créée au lendemain d'un fragile armistice. Starfleet a alors poursuivi sa politique d'exploration, cependant que les Romuliens adoptaient une philosophie reposant sur le développement d'armements radicalement différents de ceux de leurs anciens ennemis.

Armes plasmiques

Plus d'un siècle plus tard, les conséquences de cette politique romulienne éclatent au grand jour avec l'attaque de plusieurs avant-postes de la FUP par une nouvelle arme dévastatrice transportée par un vaisseau d'apparence familière. L'enquête menée par l'U.S.S. Enterprise NCC-1701 en 2266 établit que les Romuliens ont mis au point deux systèmes d'armements majeurs : une arme à décharge plasmique montée à l'avant de leurs vaisseaux et un dispositif d'occultation jusqu'alors inconnu. Il est significatif que l'Oiseau-de-Proie sur lequel ces deux procédés révolutionnaires



▲ L'une des armes les plus puissantes des Romuliens est sans doute leur sens du subterfuge ; paradoxalement, le capitaine Kirk les bat à leur propre jeu en dérochant un occulteur.

ont été appliqués ne mette en œuvre que des technologies assez frustes à l'intérieur de ses nacelles à impulsion jumelles : dans leur manière d'envisager la guerre, les Romuliens placent le développement des armements avant la qualité de la propulsion.

L'occulteur n'est pas sans défaut. Il doit être désactivé chaque fois que l'on veut procéder à une téléportation (en provenance ou à destination du vaisseau) ou déployer les systèmes d'armements. En outre, un vaisseau romulien ne peut à la fois dresser ses boucliers défensifs et s'occulter ; en dépit de cela, cette technique furtive d'une grande efficacité continue jusqu'à ce jour de procurer aux Romuliens un avantage lors de leurs embuscades.

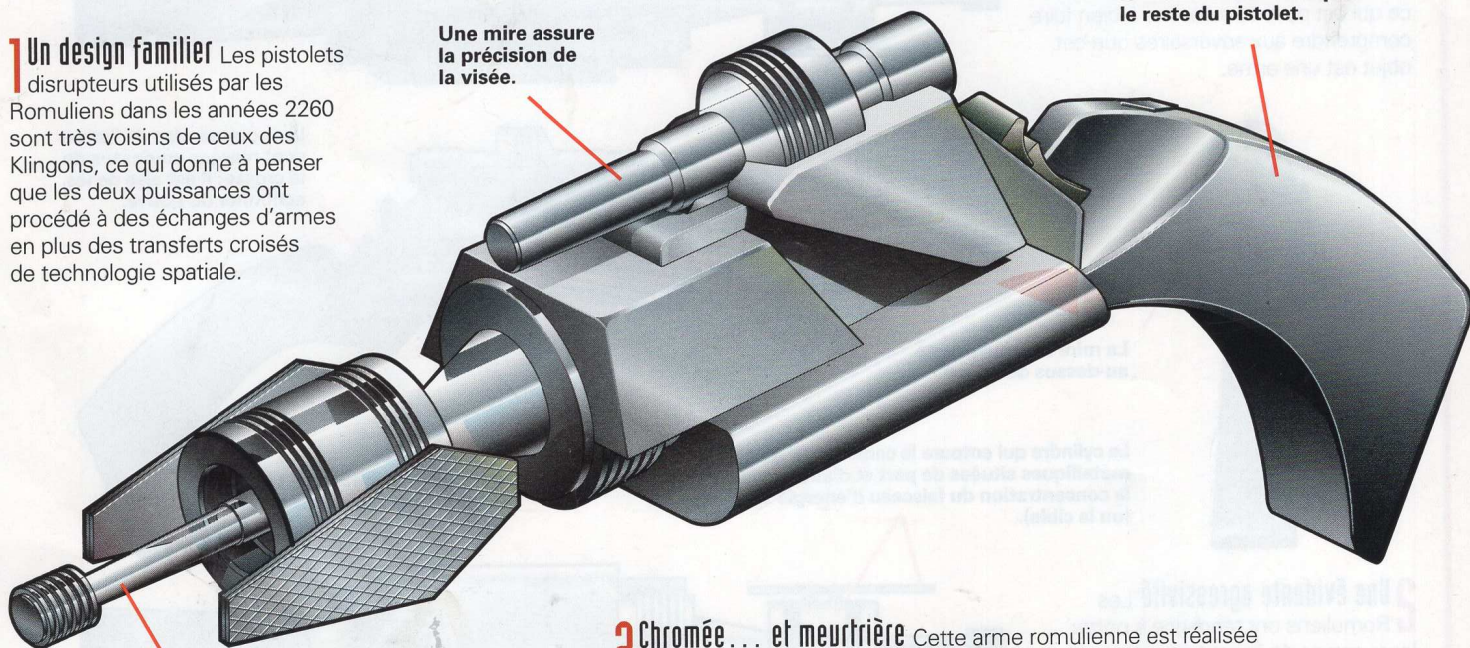
Des améliorations sont apportées au dispositif d'occultation pendant les deux années suivant sa mise en place, ce qui incite Starfleet à lancer l'une de ses opérations les plus audacieuses ;

LE DISRUPTEUR ROMULIEN : ANNÉES 2260

1 Un design familier Les pistolets disrupteurs utilisés par les Romuliens dans les années 2260 sont très voisins de ceux des Klingons, ce qui donne à penser que les deux puissances ont procédé à des échanges d'armes en plus des transferts croisés de technologie spatiale.

Une mire assure la précision de la visée.

La crosse est réalisée dans le même métal lisse que le reste du pistolet.



Le rayon disrupteur est lancé par une étroite chambre à l'avant de l'arme.

2 Chromée... et meurtrière Cette arme romulienne est réalisée dans un métal de couleur bruns – alors que la version klingonne possède des éléments bruns. La fonction ne varie guère, toutefois, et la dangerosité demeure la même.

Les armements romuliens

en 2268, le **capitaine James T. Kirk** et son second, l'**officier scientifique Spock**, sont chargés de dérober un appareil d'occultation, à des fins d'analyse.

Cette année-là occupe une place particulière dans l'histoire de l'armement romulien. Une fragile alliance est conclue avec l'**Empire klingon**. À la suite d'un échange de technologies, les **Klingons** se trouvent pour la première fois dotés de dispositifs d'occultation; quant aux Romuliens, ils reçoivent une capacité de distorsion sous la forme d'un vaisseau lourdement armé: le **Croiseur de Combat klingon**. En l'espace de moins d'un an, les Romuliens en viennent à représenter une menace militaire considérablement accrue; les deux puissances se séparent dans l'acrimonie en 2293, mais le boost apporté à la machine de guerre romulienne continuera de faire sentir ses effets pendant des années.

Au **xxiv^e** siècle, l'introduction de la technologie du **disrupteur** – instrument à énergie dirigée comparable au **phaseur** et au **fuseur** de Starfleet – supplante l'usage des armes plasmiques. Outre les gros systèmes embarqués, des armes de poing équipent toutes les troupes romuliennes. Portés à la hanche et fixés à un ceinturon par un bloc adhésif, ces pistolets de couleur métallisée présentent une longue et étroite crosse incurvée, reliée à une chambre de forme rectangulaire. Le canon, plus mince, est doté à son extrémité de deux plaques métalliques. La longueur totale de cette arme légère, robuste, ne dépasse guère les 30 cm.

Les concepteurs d'armes romuliens vont poursuivre le développement des disrupteurs de la même manière que Starfleet améliore ses fuseurs – l'équilibre de potentiel destructeur



Les très prudents Romuliens ne prennent pas de risques; c'est armés de disrupteurs qu'ils se téléportent à bord d'un vaisseau ennemi, même s'ils y sont invités.



Il est assez conseillé à celui qui est tenu en respect de ne pas faire de geste inconsidéré: un seul tir d'un pistolet de ce type suffit à tuer un humanoïde.

sera ainsi maintenu entre les armes des uns et des autres, sous leur forme de pistolet et de fusil.

Les évolutions ne sont pas toutes couronnées de succès. Les tentatives d'exploitation de l'immense puissance des **sources d'énergie à ions polariques** se soldent par un désastre: en 2268, la colonie scientifique romulienne de **Chaltok IV** est détruite lors d'essais portant sur cette source d'énergie très instable. Une réaction en chaîne non contrôlée déchire le **subspace** et anéantit ce centre de recherches, ce qui incite la Fédération et les Romuliens à conclure un traité interdisant les essais dans le domaine des sources d'énergie polariques. Cette décision illustre le pragmatisme des Romuliens, qui ne voient guère l'intérêt de détruire la trame de l'espace pour remporter une simple victoire.

Une technologie dangereuse

Les Romuliens continuent de constituer une menace militaire, et pourtant leurs spécialistes des armements reconnaissent la nécessité de limiter les recherches. Outre le **traité d'interdiction des essais polariques**, les

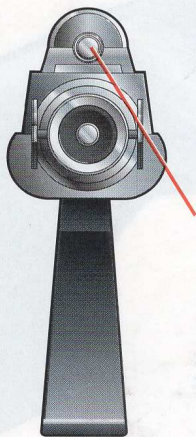
Romuliens ratifient un accord qui s'oppose à la mise au point d'armes métagéniques; tout comme la FUP, ils rejettent la manipulation des virus obtenus par génie génétique.

Historiquement, les Romuliens se sont toujours considérés comme un peuple honorable: par conséquent, ils ne souscrivent pas à la destruction d'écosystèmes entiers – même s'ils continuent de se livrer sans y avoir été provoqués à des assauts brutaux à proximité de la Zone neutre.

En 2344 survient l'attaque contre un avant-poste klingon à **Narendra III**. La destruction de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-C** du **capitaine Rachel Garrett** illustre les effets dévastateurs des gros disrupteurs romuliens sur des cibles de surface et des vaisseaux de Starfleet. La flotte de la Fédération perçoit combien les armes romuliennes deviennent efficaces; de nombreux membres du personnel de Starfleet estiment encore que le **traité d'Algeron** de 2311, qui interdit le développement par leur organisation de la technologie d'occultation, désavantage la Fédération unie des Planètes. L'attaque de Narendra III rapproche la FUP et l'Empire klingon, mais donne à voir toute la puissance militaire des Romuliens.

LE DISRUPTEUR ROMULIEN : ANNÉES 2260

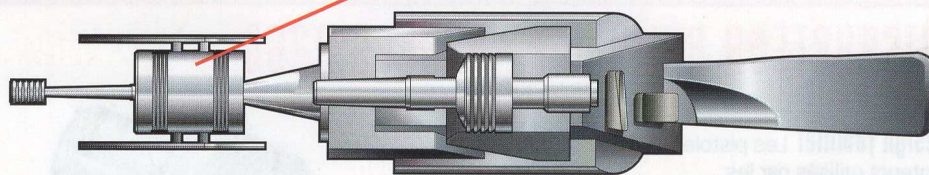
Aspect traditionnel Le disrupteur romulien garde une forme évoquant les anciennes armes à feu terriennes, ce qui est peut-être destiné à bien faire comprendre aux adversaires que cet objet est une arme.



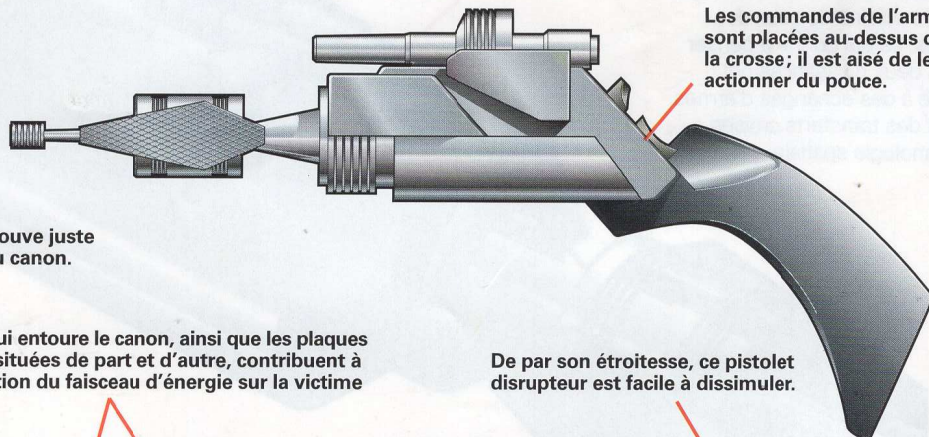
La mire se trouve juste au-dessus du canon.

Le cylindre qui entoure le canon, ainsi que les plaques métalliques situées de part et d'autre, contribuent à la concentration du faisceau d'énergie sur la victime (ou la cible).

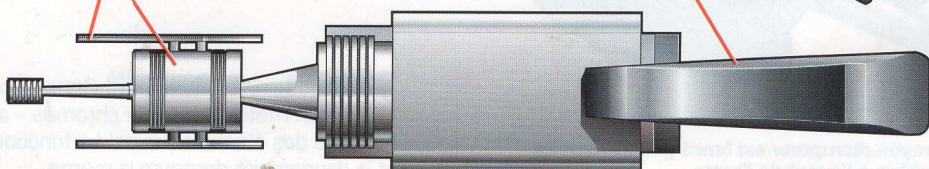
Une évidente agressivité Les Romuliens ont tendance à porter leurs armes de façon très visible et à les brandir sans grande provocation mais, contrairement aux Klingons, ils sont plus prompts à menacer qu'à tirer.



L'énergie à décharger s'accumule dans une chambre de préfir cylindrique située juste derrière le mince canon.



Les commandes de l'arme sont placées au-dessus de la crosse; il est aisé de les actionner du pouce.



De par son étroitesse, ce pistolet disrupteur est facile à dissimuler.

Le disrupteur romulien : l'arme de poing

Arme réglementaire des militaires romuliens, le disrupteur est capable de détruire aisément la plupart des formes de vie organiques. Il ne fait pas appel à la même technologie que les fuseurs de *Starfleet*, mais ses effets sont comparables.

Les disrupteurs sont des armes à énergie dirigée fort appréciées des Romuliens. Les *Oiseaux-de-Guerre* et d'autres vaisseaux de reconnaissance plus petits sont armés d'énormes batteries de disrupteurs. Quant au disrupteur portatif, il s'agit de l'arme de poing favorite des sujets de l'Empire stellaire romulien. Très comparable au fuseur de *Starfleet*, il dispose de différents réglages, selon l'ampleur des dommages que l'utilisateur souhaite infliger. Des gardes chargés de surveiller les détenus jusqu'aux membres

des troupes d'assaut, tout le personnel romulien en a l'usage – et le porte en permanence ou presque : en 2368, l'enseigne *Ro Laren* rencontre un officier romulien armé alors qu'il procède à une expérience avec un générateur d'interphase à bord de son propre vaisseau.

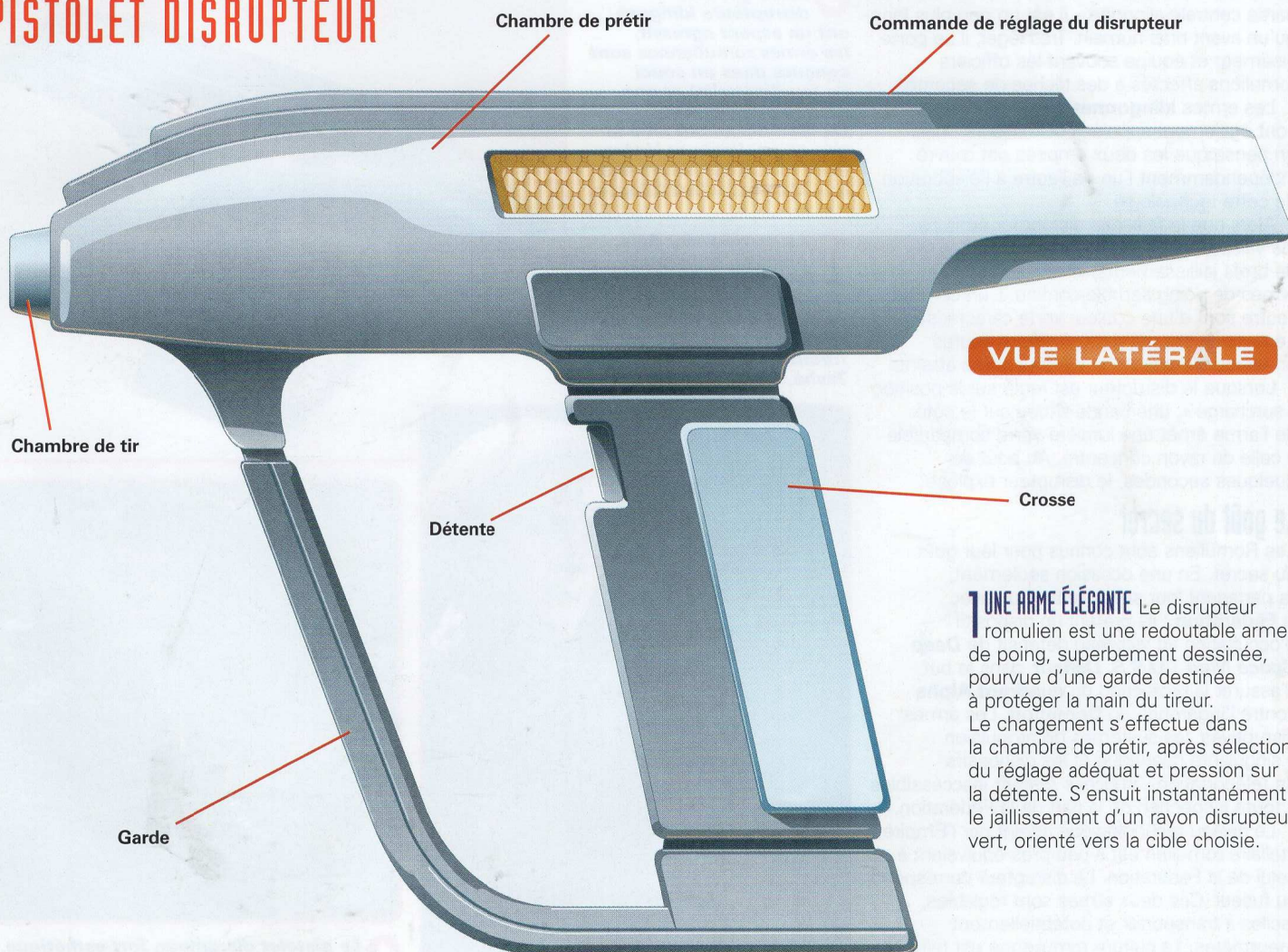
La conception

Le pistolet disrupteur, légèrement plus gros qu'un fuseur, est pourvu d'une crosse et d'une garde moulées d'une seule pièce. Autre arme d'ordonnance romulienne, le fusil disrupteur,

En 2368, le lieutenant commander *Data* se trouve placé sous la menace d'un disrupteur romulien. *Data* et le capitaine *Picard*, à la recherche de *Spock*, ont été capturés sur *Romulus*, où ils ont découvert un complot visant à déstabiliser les relations romulo-vulcaines.



PISTOLET DISRUPTEUR



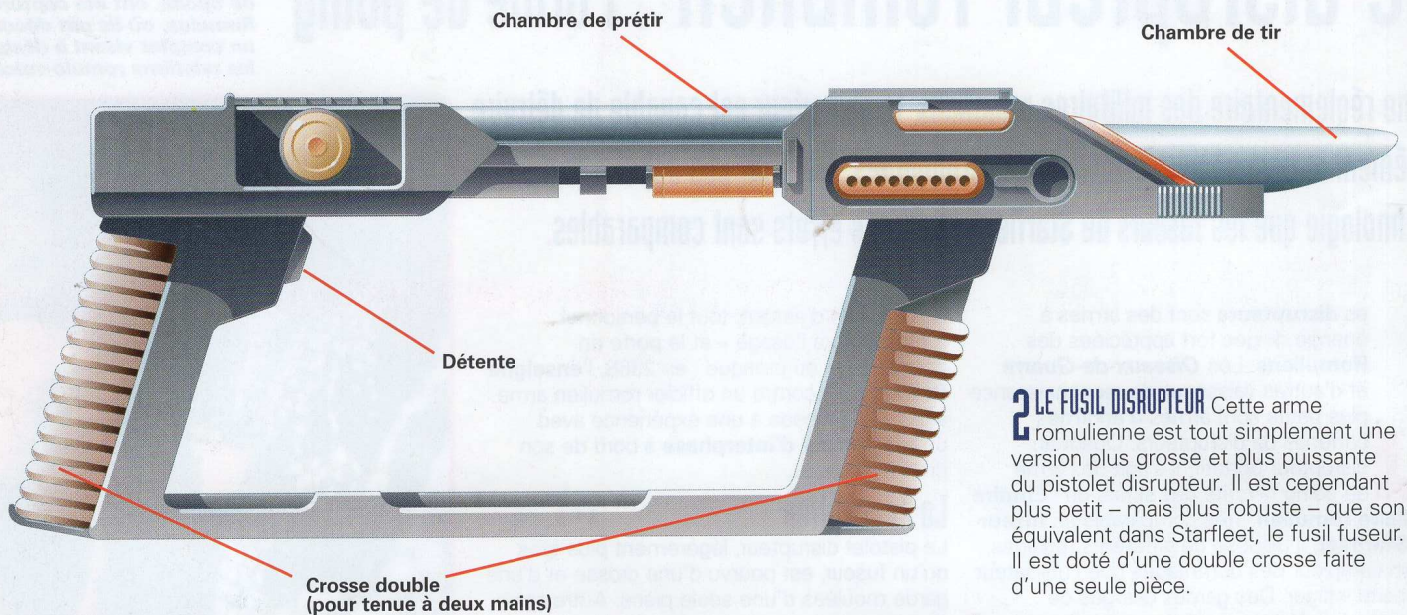
UNE ARME ÉLÉGANTE Le disrupteur romulien est une redoutable arme de poing, superbement dessinée, pourvue d'une garde destinée à protéger la main du tireur. Le chargement s'effectue dans la chambre de prétir, après sélection du réglage adéquat et pression sur la détente. S'ensuit instantanément le jaillissement d'un rayon disrupteur vert, orienté vers la cible choisie.



Le disrupteur romulien : l'arme de poing

FUSIL DISRUPTEUR

VUE LATÉRALE



2 LE FUSIL DISRUPTEUR Cette arme romulienne est tout simplement une version plus grosse et plus puissante du pistolet disrupteur. Il est cependant plus petit – mais plus robuste – que son équivalent dans Starfleet, le fusil fusueur. Il est doté d'une double crosse faite d'une seule pièce.

très proche par sa conception, possède une partie centrale allongée – il est un peu plus long qu'un avant-bras humain. Très léger, il se porte aisément et équipe souvent les officiers romuliens affectés à des tâches de sécurité.

Les armes **klingonnes** à énergie dirigée sont également appelées disrupteurs, mais on pense que les deux empires ont œuvré indépendamment l'un de l'autre à l'élaboration de cette technologie.

Alors que le faisceau disrupteur émis par les vaisseaux romuliens l'est sous la forme de brefs jaillissements, le mince rayon des armes de poing semble continu. L'un comme l'autre sont d'une couleur verte caractéristique. Le rayon laisse pendant plusieurs heures un résidu d'antiprotons sur tout corps atteint.

Lorsque le disrupteur est réglé sur la position « surcharge », une bande située sur le côté de l'arme émet une lumière verte comparable à celle du rayon concentré. Au bout de quelques secondes, le disrupteur explose.

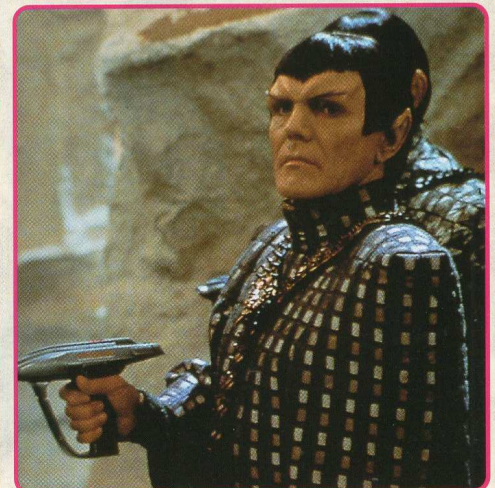
Le goût du secret

Les Romuliens sont connus pour leur goût du secret. En une occasion seulement, ils partagent leur savoir technique avec la **Fédération** : ils prêtent un dispositif d'occultation au vaisseau défensif de **Deep Space Nine**, l'**U.S.S. Defiant**, dans le but d'assurer la protection du **quadrant Alpha** contre l'ingérence du **Dominion**. Les armes disruptives, les systèmes de propulsion à singularité quantique et les dispositifs de téléportation romuliens restent inaccessibles à toute inspection de la part de la Fédération.

Le niveau technologique atteint par l'Empire stellaire romulien est à peu près équivalent à celui de la Fédération. Le disrupteur correspond au fusueur. Ces deux armes sont réglables, faciles à transporter et potentiellement meurtrières. La culture romulienne est telle cependant que les disrupteurs sont moins discrets que les fusueurs.

▶ **Alors que les disrupteurs klingons ont un aspect agressif, les armes romuliennes sont conçues dans un souci de fonctionnalité et non pour impressionner. Les Romuliens ont créé là une arme simple et légère, mais tout aussi meurtrière que son équivalent klingon.**

▼ **Le commandeur Sela, membre important du Tal Shiar, la terrible force de sécurité romulienne, ne craint pas d'utiliser son disrupteur contre ceux qui furent les amis de sa mère, Tasha Yar.**



▲ **Le pistolet disrupteur, fort esthétique, se distingue par sa garde qui assure une bonne protection de la main.**

Le fouet à énergie plasmique ferengi

Lors du premier face-à-face de Starfleet avec les Ferengis, sur Delphi Ardu, un détachement est victime d'une embuscade. Ses membres sont assommés par une puissante arme : le fouet à énergie plasmique ferengi.

Le fouet à énergie plasmique ferengi est une arme inhabituelle, mais très efficace dont disposent souvent les militaires ferengis – elle est fort différente des armes de poing telles que les disrupteurs klingons et romuliens ou les fuseurs de Starfleet.

Contrairement à ces diverses armes à énergie dirigée en forme de pistolet, le fouet à énergie plasmique ferengi fait appel à une décharge de plasma pour neutraliser les ennemis.

Ce fouet est beaucoup plus impressionnant qu'un pistolet-fuseur ou un disrupteur, dans

le but peut-être de dissuader les agresseurs potentiels. Long d'environ 1,50 m – soit la taille de certains Ferengis –, il se porte au côté, à demi lové. On ignore comment fonctionne le mécanisme de détente.

Quand un soldat ferengi veut utiliser son arme contre une cible, il déroule son fouet et le fait claquer d'une vive torsion du poignet, en direction de son objectif. Ce geste déclenche

▶ Les Ferengis se servent de leurs fouets à énergie plasmique pour assommer plusieurs des membres de Starfleet, dont le lieutenant klingon Worf.



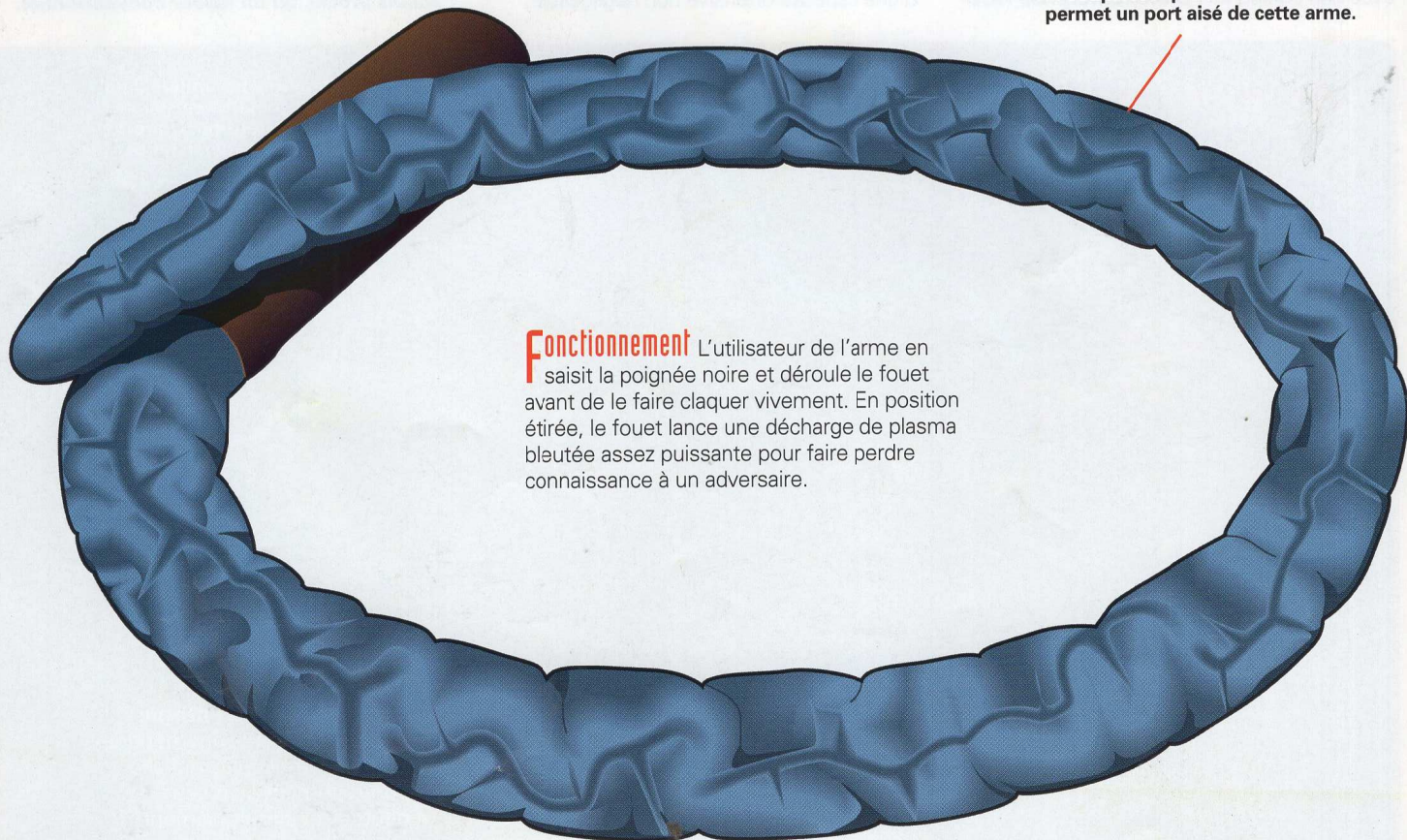
▶ Le détachement ferengi composé de Letek, Mordoc et Kyron fait montre de la duplicité caractéristique de l'espèce. Au lieu d'associer – comme cela était prévu – leurs efforts à ceux d'une équipe de l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D, les Ferengis armés de fouets à énergie plasmique prennent en embuscade les officiers de Starfleet.



LE FOUET À ÉNERGIE PLASMIQUE FERENGI

Le fouet à énergie plasmique est constitué de nombreux segments; la souplesse que cela lui confère permet un port aisé de cette arme.

Fonctionnement L'utilisateur de l'arme en saisit la poignée noire et déroule le fouet avant de le faire claquer vivement. En position étirée, le fouet lance une décharge de plasma bleutée assez puissante pour faire perdre connaissance à un adversaire.



Le fouet à énergie plasmique ferengi



▲ **Le détachement de l'U.S.S. ENTERPRISE, qui comprend le lieutenant-commander Data, est neutralisé par les fouets ferengis. Ces armes fonctionnent aussi efficacement sur les matières non biologiques.**

une décharge de plasma sinusoïdale – alors que le rayon d'énergie d'un fuseur ou d'un disrupteur est rectiligne. La précision du fouet est moins importante que celle d'un fuseur ou d'un disrupteur, car plusieurs cibles peuvent être touchées d'un même coup de fouet.

On ignore si le fouet à énergie plasmique est réglable, mais il est assurément capable d'infliger des dommages significatifs. La décharge de plasma qu'il émet enveloppe l'adversaire d'une lumière d'un bleu éclatant avant de l'immobiliser. Cet effet est comparable à celui d'un fuseur réglé pour anesthésier, mais les Ferengis hésitent beaucoup moins que les personnels de Starfleet à faire usage de leurs armes contre des étrangers.

Premier contact

Le premier face-à-face de la **Fédération** avec les Ferengis se produit en 2364 à l'avant-poste **tkon de Delphi Ardu**. Des membres d'un détachement ferengi commandé par **Letek** se servent de leurs fouets lors d'une confrontation avec une équipe de l'**U.S.S. Enterprise NCC-**

1701-D dirigée par le **commander William Riker**. Les officiers de Starfleet perdent connaissance sous cette attaque surprise, mais reviennent à eux peu de temps après et sans subir d'effets majeurs. Il n'en reste pas moins que l'agressivité, la ruse et le mépris des autres espèces manifestés par les Ferengis dotés du fouet à plasma en font une arme redoutable.

Le fouet semble surtout adapté aux combats de près contre des non-Ferengis. Sur Delphi Ardu cependant, il semble inefficace contre les champs de force collecteurs d'énergie disséminés à la surface. L'énergie dégagée par le fouet est immédiatement captée par les accumulateurs à cristaux de la planète, tout comme l'énergie des fuseurs est recueillie, stockée et recyclée.

Les limites

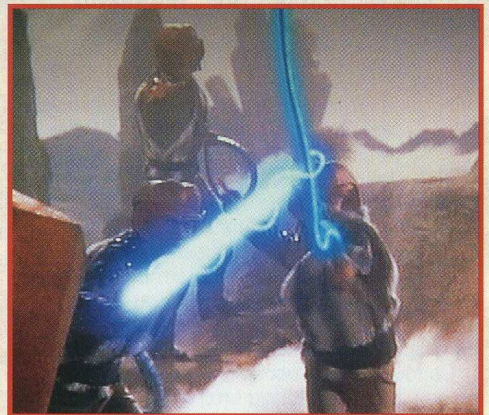
L'usage du fouet ferengi présente plusieurs inconvénients. Il n'est pas aussi facile d'emploi qu'un fuseur ou un disrupteur, car bien moins prompt d'utilisation, beaucoup moins pratique à dissimuler et plus difficile à manier de très près. L'utilisateur est en outre plus vulnérable lors de la décharge, car il est pratiquement impossible de se mettre à couvert tout en claquant du fouet; enfin, il faut sans doute plus d'entraînement qu'avec un fuseur de poing pour tirer dans la bonne direction.

C'est pour toutes ces raisons sans doute que le fouet à énergie plasmique ferengi est supplanté, après 2364, par des armes plus conventionnelles, de type fuseur, adoptées par la plupart des espèces humanoïdes.

Finalement, le fouet à énergie plasmique reflète assez bien les caractéristiques des Ferengis. Ces êtres rusés se spécialisent certes dans le commerce, mais cette arme est également le produit de leur ingéniosité et de leur absence totale de principes; son originalité et sa puissance dotent les Ferengis d'une capacité offensive non négligeable.



▲ **Les Ferengis tiennent fermement leur fouet enroulé dans une main; il semble que le contact de n'importe quelle partie de l'arme ne présente aucun danger lorsque le fouet n'est pas activé.**



▲ **L'un des Ferengis fait claquer son fouet, qui reste déroulé, tandis que l'éclair de plasma est lancé. Un seul « tir » peut toucher plusieurs cibles à la fois: le fouet ferengi est à cet égard plus efficace, quoique moins précis, qu'un fuseur conventionnel.**

UNE ARME À PLASMA



Une décharge d'énergie plasmique d'un bleu translucide est projetée en spirale du fouet à sa pleine extension. Un résidu d'énergie crée un effet de persistance.

La quantité plus que la qualité Le fouet à énergie plasmique ferengi décharge une onde énergétique à la manière d'un fuseur, mais il semble plus difficile à utiliser avec précision. Contrairement au fuseur cependant, le fouet peut neutraliser simultanément plusieurs adversaires.

Eminiar et Vendikar : des ordinateurs en guerre

Date stellaire 3192.1 : l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** établit le contact avec la planète **Eminiar VII**, qui est engagée dans un jeu de guerre informatique meurtrier avec sa proche voisine **Vendikar**.

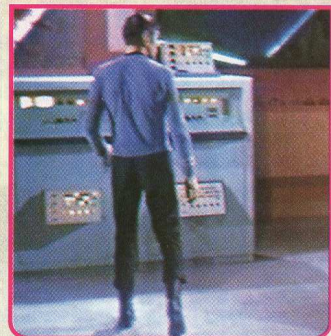
Les **Éminiens** et les **Vendikans** se livrent une guerre entièrement menée sous forme d'une étrange simulation par ordinateur. Ce n'est qu'en s'accordant sur cette façon de guerroyer que les deux mondes ont pu échapper à l'anéantissement qui les guettait s'ils avaient employé de véritables armes. Cependant, si la guerre informatisée a protégé les monuments et les modes de vie, en épargnant aux deux planètes les dévastations de la guerre, cette option a aussi prolongé leurs souffrances.

Les ordinateurs guerriers sont détruits en 2267 par le **capitaine James T. Kirk** et un détachement de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701**, ce qui oblige les deux planètes à faire la paix.

L'histoire de la guerre

Bien des années avant que l'arrivée de l'**Enterprise** n'attire l'attention de la **Fédération** sur ces deux planètes, les habitants d'Eminiar VII ont colonisé Vendikar mais, depuis lors, les deux mondes sont en guerre. Toutefois, au lieu de combattre réellement, ces sociétés très évoluées sur le plan technologique calculent les destructions et les morts par ordinateur. Selon ce système, Eminiar VII perd entre un et trois millions de civils par an, mais sa culture et son mode de vie sont préservés.

Les ordinateurs d'un camp déterminent la manière dont une attaque est portée, ceux du camp adverse évaluent les résultats de cette offensive. Les « armes » employées comprennent des



▲ **M. Spock** inspecte les ordinateurs guerriers d'Eminiar VII. Ce système paraît barbare, mais les Éminiens estiment que les ordinateurs garantissent la survie de leur culture.



▲ Les ordinateurs guerriers d'Eminiar VII sont tous logés dans une même pièce. Ces grosses machines, hautes d'environ 1,50 m, ressemblent aux vieux classeurs jadis utilisés sur Terre.

1 Une guerre virtuelle La guerre permanente entre Eminiar VII et Vendikar est en apparence très « propre », mais elle fait des millions de morts par an. Les victimes sont désignées par le biais du calcul des points stratégiques où seraient tombées de vraies bombes.

Les planètes lancent effectivement des bombes, mais celles-ci ne recèlent pas d'explosifs.

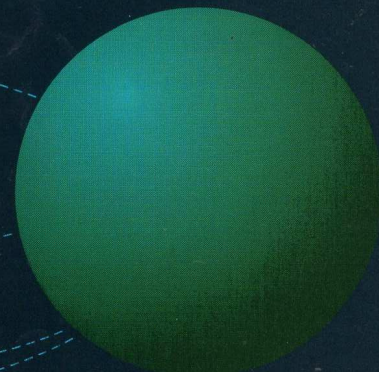
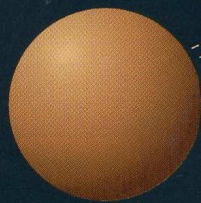
L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701** est en orbite autour d'Eminiar VII quand Vendikar enregistre une « frappe ». Si les bombes avaient été réelles, le vaisseau de la Fédération aurait été détruit par le souffle de l'explosion.

2 Des dommages minimes

Les ordinateurs et les chambres de désintégration font des victimes, mais laissent intacts les villes et les édifices, de sorte que les dommages portés aux cultures des deux planètes demeurent minimes. Ce système fait que la guerre dure depuis plus de cinq cents ans, soit une durée bien supérieure à ce que pourraient supporter des sociétés menant une « vraie » guerre.

Les deux planètes considèrent la guerre comme inévitable. Si elles sont capables de percevoir que ce système fait moins de dégâts matériels qu'un vrai conflit armé, elles ne semblent pas envisager de s'abstenir totalement de s'affronter.

En réponse aux attaques simulées par Vendikar, Eminiar VII lance à son tour des attaques virtuelles contre sa voisine.



Eminiar et Vendikar : des ordinateurs en guerre

versions modélisées de bombes à fusion, qui se matérialisent directement au-dessus de leurs cibles, ainsi que des satellites au tri-cobalt.

Les membres de la communauté désignés comme victimes de l'attaque se rendent volontairement dans des chambres de désintégration, où ils sont éliminés. Si, dans un camp ou dans l'autre, on cessait de se présenter dans ces machines à tuer, la guerre véritable éclaterait, et la fin de la civilisation

s'ensuivrait sur les deux planètes. Ce système fait que la guerre entre Eminiar VII et Vendikar s'est poursuivie pendant plus de cinq cents ans.

Communiquer pour tuer

La guerre est administrée par le chef du **Haut Conseil éminien** et la **Division des contrôles**. Les dirigeants du Haut Conseil éminien et du **Haut Conseil vendikan** ont la faculté de communiquer sur un canal qui les place en liaison direct, mais

les deux camps se sont abstenus de le faire depuis des siècles.

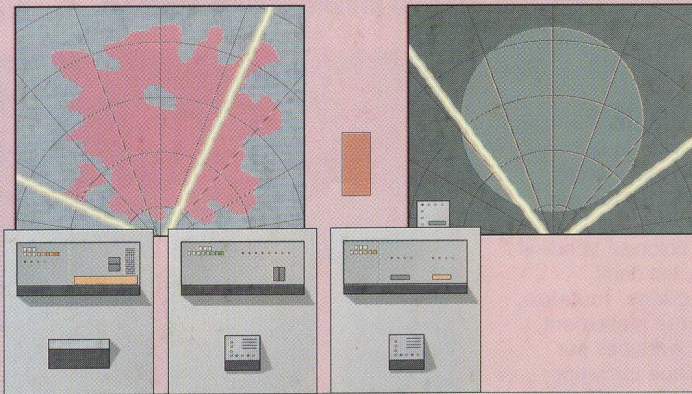
Les ordinateurs guerriers d'Eminiar sont scindés en unités dont chacune gère une fonction particulière – les chambres de désintégration pour l'une, les offensives pour une autre, les actions défensives pour une troisième, le calcul des pertes pour une autre encore. Chaque unité a la taille d'un grand classeur. Les états de situation sont indiqués par des témoins clignotants sur la face avant

de chaque ordinateur. Vendikar a presque certainement recours à une configuration similaire.

Toutes les unités sont reliées par une unité de transmission subspatiale, ce qui permet à tous les ordinateurs éminiens d'être en contact permanent avec ceux de Vendikar. Une rupture de la liaison entre les deux camps adverses signifierait la fin de l'accord. Il est possible de mettre en réseau toutes les unités. En cas de destruction de l'ordinateur central, le système tout entier exploserait.

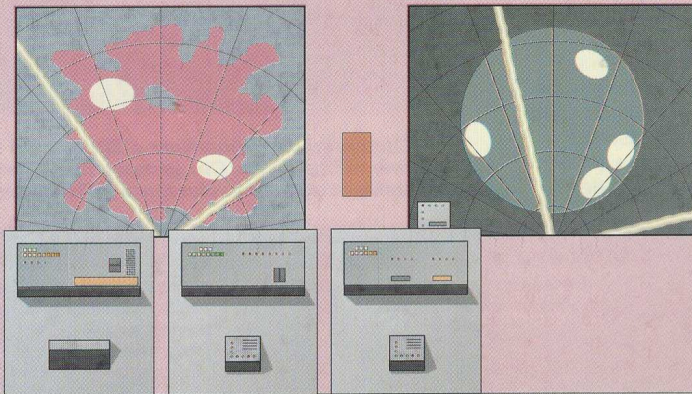
3 La salle de guerre

Sur le mur noir de la salle de guerre se trouvent deux grandes cartes. Celle de gauche est rose, celle de droite, bleue. Chaque carte est balayée en permanence par un long pinceau lumineux partant du bas au centre, qui met à jour les indications.



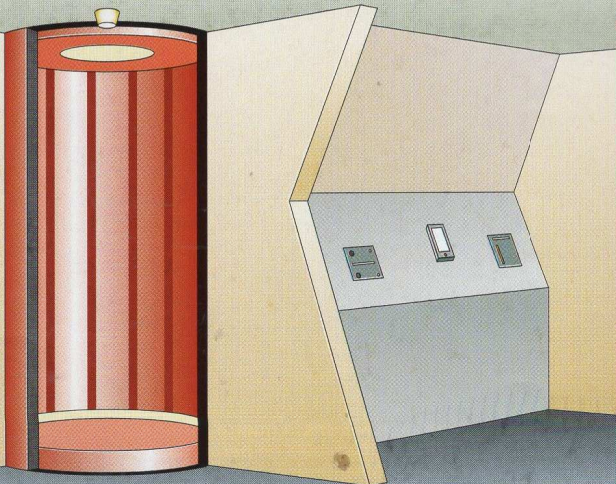
4 Bombardements

Le pinceau lumineux de la carte rose se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre, celui de la carte bleue effectue des va-et-vient. Les attaques ennemies sont indiquées par des zones colorées sur les cartes, correspondant aux « frappes » virtuelles.



5 Une mort indolore

Les citoyens désignés comme victimes ont 24 heures pour se présenter dans les cabines de désintégration, où les attend une mort propre et indolore. Les « victimes » pénètrent une par une dans la cabine. Les portes rouges se referment en couissant sur leur rail circulaire. L'opérateur appuie sur un bouton de son sobre tableau de commande : quand les portes se rouvrent, la cabine est vide.



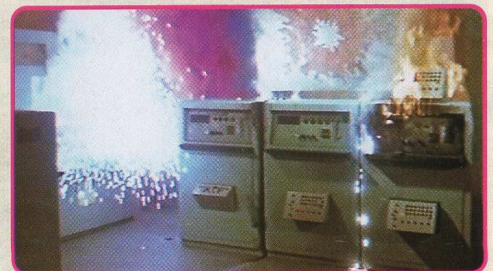
▲ Le chef éminien, Anan 7, consulte ses ordinateurs pour se tenir au courant des dernières pertes subies.



▲ Les bombes virtuelles vendikanes se présentent sous l'aspect de zones lumineuses sur les écrans de visualisation éminiens.



▲ Les victimes désignées ont 24 heures pour se présenter : elles pénètrent dans la cabine et y sont désintégrées.



▲ Les visiteurs de la Fédération détruisent les ordinateurs guerriers, forçant ainsi les deux planètes à mettre un terme aux hostilités.

Dispositifs anti-Korrigans

La faculté que possèdent les **Fondateurs** de changer de forme les rend presque impossibles à détecter, aussi de nombreux peuples du **quadrant Alpha** ont-ils été contraints de mettre au point des armes nouvelles pour les contrer.

Le **Dominion** ayant manifesté son intention d'envahir le **quadrant Alpha**, les occupants de ce secteur de l'espace sont amenés à trouver différents moyens de détecter les **Fondateurs** et de neutraliser leurs facultés de métamorphes.

L'un des premiers dispositifs anti-Korrigans efficaces est mis au point par l'**Ordre cardassien de l'Obsidienne**. Conçu pour empêcher les Korrigans de changer d'apparence, il fait appel à l'émission d'un champ de stase quantique qui leur interdit de modifier leur structure biomoléculaire. Les applications sont évidentes, et, dans la mesure où les Fondateurs doivent retourner

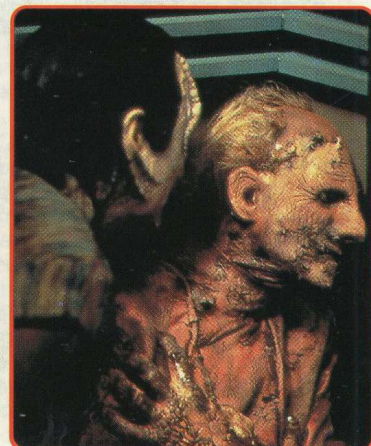
à leur état normal dans un laps de temps donné, ce dispositif peut aussi servir à les torturer.

En 2371, un prototype du dispositif cardassien est employé sur le terrain alors qu'Odo est prisonnier à bord d'un **Oiseau-de-Guerre romulien** appartenant à une flotte combinée du **Tal Shiar** et de l'**Ordre de l'Obsidienne**. Un champ de force établi autour des cloisons empêche Odo de sortir de la pièce. Ce prototype fonctionne comme prévu : Odo, dans l'incapacité de retrouver sa forme gélatineuse, est contraint de conserver son apparence humanoïde. Lentement, dans de grandes souffrances, son corps semble se dessécher, sa peau desquame et son uniforme se désagrège, comme si toutes les parties de son être retombaient

▶ *Les Klingons accordent une importance considérable aux tests sanguins. Ils insistent pour voir couler le sang en préalable à toute réunion.*



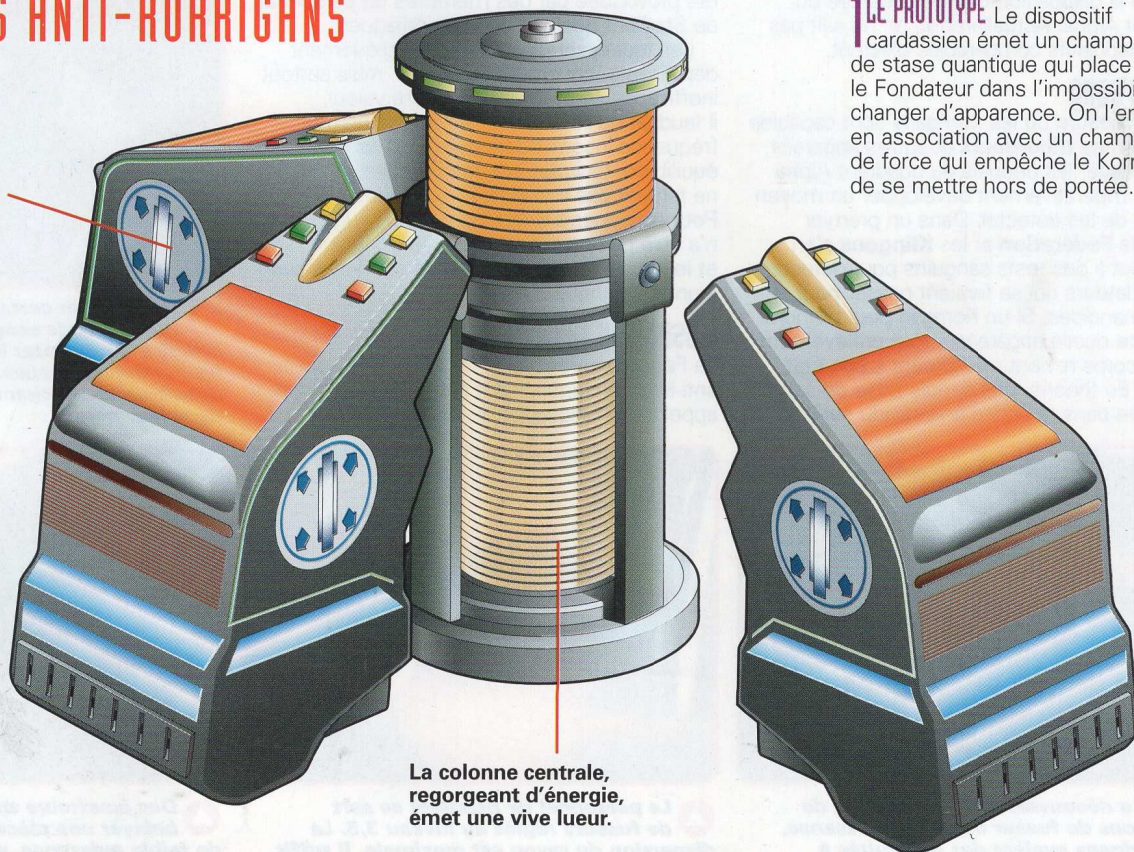
▶ *L'Ordre de l'Obsidienne met au point un prototype de dispositif capable d'inhiber la capacité des Fondateurs à changer d'apparence.*



▶ *Placé dans l'impossibilité de changer de forme, Odo souffre énormément ; son corps commence à se déliter sous l'effet de la dessiccation.*

DISPOSITIFS ANTI-KORRIGANS

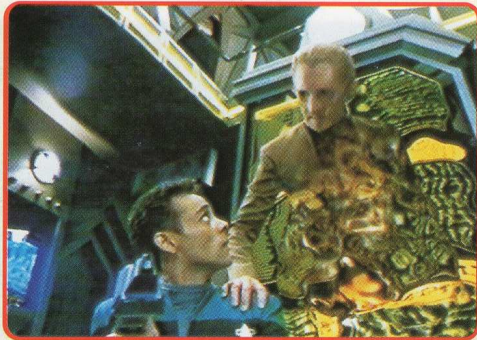
Ces appareils sont répartis autour de la colonne centrale, à distance égale de celle-ci.



La colonne centrale, regorgeant d'énergie, émet une vive lueur.

LE PROTOTYPE Le dispositif cardassien émet un champ de stase quantique qui place le Fondateur dans l'impossibilité de changer d'apparence. On l'emploie en association avec un champ de force qui empêche le Korrigan de se mettre hors de portée.

Dispositifs anti-Korrigans



▼ **En 2372, un groupe d'officiers de Starfleet convainc le président de la Fédération Unie des Planètes Jaresh-Inyo de déclarer l'état d'urgence et d'organiser des tests sanguins sur Terre. Mais il s'avèrera que la menace d'invasion n'était pas aussi grave qu'on le pensait.**



▲ **De par leur capacité à changer de forme, les Korrigans peuvent se cacher n'importe où. Lors d'exercices effectués sur DEEP SPACE NINE en 2372, il apparaît que les balayages au fuseur ne sont que partiellement efficaces, car un Korrigan avisé peut les prendre de vitesse.**

progressivement en poussière. Ce processus est très douloureux pour Odo, qui finirait sans doute par en mourir s'il se prolongeait.

Toutefois, ce dispositif a ses limites : sous sa forme de prototype, il ne possède qu'une portée restreinte. Qui plus est, on ignore à quel point Odo est représentatif des Korrigans. Il est établi qu'il ne jouit pas d'un contrôle aussi absolu sur son organisme que la plupart des Fondateurs, aussi est-il probable que d'autres Korrigans sont capables de conserver leur forme bien plus longtemps que lui. De telles préoccupations sont à présent purement académiques, car le prototype a certainement été détruit lors de l'embuscade tendue par le Dominion à la flotte combinée, et, comme **Cardassia** a maintenant rejoint le Dominion, il est peu probable que les moyens de lutte anti-Korrigans éventuellement mis au point par l'Ordre de l'Obsidienne soient jamais placés à la disposition d'autres peuples du quadrant Alpha. Actuellement, on ne sait pas si des dispositifs comparables existent.

Dans le sang

Dans la mesure où les Korrigans sont capables de leurrer les **tricordeurs** et autres appareils de scannage, les peuples du quadrant Alpha doivent impérativement développer un moyen efficace de les détecter. Dans un premier temps, la **Fédération** et les **Klingons** s'en remettent à des tests sanguins pour détecter les Fondateurs qui se feraient passer pour des humanoïdes. Si un Korrigan peut prendre n'importe quelle apparence, tout prélèvement de son corps revient rapidement à son état naturel. En théorie, une simple prise de sang effectuée dans le bras d'un individu suffit

à prouver s'il s'agit ou non d'un Korrigan, car seul le sang d'un humanoïde restera du sang. En 2371, l'équipage de l'**U.S.S. Defiant NX-74205**, infiltré par un Korrigan, utilise cette méthode avec succès.

Dès lors, les Klingons nourrissent presque une obsession au sujet des tests sanguins. Ils refusent d'entamer toute réunion ou négociation avant que le sang n'ait coulé, et tentent d'effectuer des tests sanguins à bord des vaisseaux quittant le secteur **bajoran**. En 2372, lorsqu'une invasion de la Terre et du **Q. G. de Starfleet** par le Dominion semble imminente, le président de la **Fédération Unie des Planètes, Jaresh-Inyo**, déclare l'état d'urgence et lance une campagne de tests sanguins. De nombreux citoyens estiment qu'il s'agit là d'une atteinte injustifiée à leurs libertés civiles, et les tests seront abandonnés lorsqu'il apparaîtra évident que cette crise a été provoquée par des membres du personnel de Starfleet quelque peu paranoïaques.

Les tests sanguins sont idéologiquement déplaisants, dévoreurs de temps, mais surtout inefficaces. Pour avoir la moindre valeur, il faudrait qu'ils soient effectués selon une fréquence incompatible avec une vie sociale équilibrée. Qui plus est, les Fondateurs ne tardent pas à trouver une parade. Pour échapper à la détection, un Korrigan n'a qu'à prélever le sang d'un humanoïde et le conserver dans son corps pour satisfaire à un test sanguin.

L'usage du fuseur

La Fédération met au point un autre dispositif anti-Korrigan légèrement plus efficace, faisant appel à des balayages de **fuseurs** à faible

puissance. Un réglage de 3,5 suffit à infliger à un Korrigan des souffrances qui le contraignent à revenir à son état gélatineux. Malheureusement, dans la mesure où l'usage des fuseurs, même à faible puissance, est fort inconfortable pour tous les humanoïdes alentour, cette méthode n'est pas très efficace pour détecter un Korrigan ayant adopté une apparence humanoïde. Elle peut cependant forcer à se dévoiler un Korrigan ayant pris la forme d'une plante ou d'une chaise, par exemple.

Starfleet a installé expérimentalement des fuseurs dans des lieux sensibles, afin d'effectuer des balayages. Le personnel de Starfleet s'est entraîné à la pratique de tels balayages. Pour l'heure, l'efficacité des fuseurs n'a pas été véritablement évaluée, pas plus que la capacité réelle des Korrigans à résister aux effets de ces balayages.

Des armes potentielles

Certaines substances naturelles seraient susceptibles de donner lieu à la mise au point d'une technologie anti-Korrigan véritablement opérationnelle. En 2370, Odo est exposé à un gaz délétère qui lui fait perdre ses facultés de métamorphe. Cette exposition survient dans le **quadrant Gamma**, sur une planète portant la désignation **LS-VI**, lors d'un épisode d'intense activité sismique.

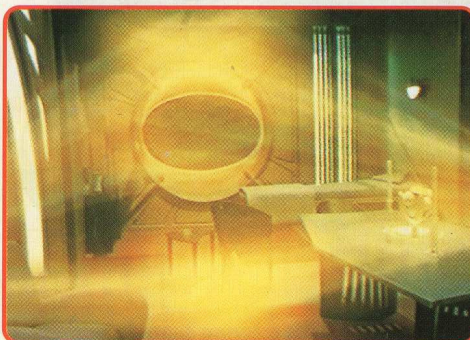
Après avoir absorbé du gaz volcanique, Odo est pris de violents malaises, puis il prend des formes bizarres et agresse plusieurs personnes. Comme ce gaz ne peut être recueilli que dans le quadrant Gamma, on ignore quelles sont ses qualités précises. De plus, ses effets sur les métamorphes sont imprévisibles : pour l'instant, ce gaz ne peut donc jouer dans la pratique un rôle anti-Korrigan.



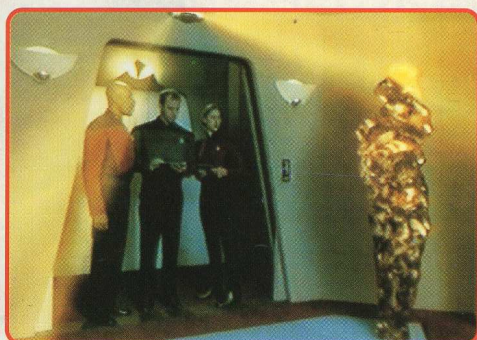
▲ **Pendant un certain temps, on croit que les tests sanguins sont un moyen efficace de détecter les Korrigans. Toutefois, les Fondateurs peuvent échapper à cette détection en stockant du sang d'humanoïde dans leur corps.**



▲ **On a découvert que, sous l'effet de rayons de fuseur de faible puissance, les Korrigans avaient des difficultés à conserver leur forme : l'équipage de DEEP SPACE NINE s'exerce à balayer toute la station à la recherche de Korrigans, et ce en un minimum de temps.**



▲ **Le personnel de Starfleet se sert de fuseurs réglés au niveau 3,5. La dispersion du rayon est maximale. Il suffit de quelques secondes à une équipe de deux personnes pour balayer une pièce dans son entier, mais même cela ne semble pas être assez rapide.**



▲ **Des émetteurs spéciaux, conçus pour balayer une pièce d'un rayon de fuseur de faible puissance, sont installés dans les locaux du Q. G. de Starfleet. Ces appareils, testés sur Odo en 2372, semblent fonctionner, mais ils n'ont pas été testés sur des Korrigans plus expérimentés.**

Les émetteurs de polarons modifiés

Dans sa lutte contre les **Korrigans**, **Starfleet** a besoin de mettre au point des armes efficaces, mais la première difficulté consiste à détecter les ennemis. Si une analyse s'avère impossible à pratiquer, il faut recourir pour cela à d'autres méthodes.

A lors que la menace du **Dominion** se fait chaque jour plus pressante, la **Fédération Unie des Planètes** met en œuvre toutes sortes de mesures, de stratégies et d'appareils contre les **Korrigans**. L'objectif premier est de démasquer les imposteurs métamorphes plutôt que de blesser ou tuer les individus concernés ; une fois qu'un Korrigan est percé à jour, le gros de la

menace est généralement écarté.

Certaines contre-mesures ont été créées à partir de rien, alors que d'autres résultent de la modification de technologies existantes : ainsi en est-il du **prototype d'émetteur de polarons modifié X-47**.

Les émetteurs de polarons sont des petits appareils sphériques de la grosseur d'une balle de tennis en métal cuivré – ils tiennent aisément dans la main. Comme leur nom l'indique, ils servent à émettre

des rayons contrôlés de polarons.

Chaque émetteur comprend deux moitiés hémisphériques aisément séparables pour accéder aux mécanismes internes de l'appareil. Les scientifiques de **Starfleet** ont découvert que l'exposition aux radiations polaroniques produisait des effets déstabilisants sur la physiologie des Korrigans,

lesquels sont alors incapables de conserver leur forme humanoïde et se voient contraints de reprendre leur état naturel gélatineux. Toutefois, une exposition prolongée



▲ **Les émetteurs de polarons doivent être placés de telle sorte que les rayons des différents appareils sont interconnectés, ce qui signifie que les sphères ne peuvent être totalement dissimulées.**

ÉMETTEURS DE POLARONS MODIFIÉS

EN QUATRE PARTIES Chacune des quatre sphères de couleur cuivrée constitue le coin d'un rectangle ou d'un carré. Lorsque le dispositif est actionné, la zone qu'ils circonscrivent est inondée d'un dangereux rayonnement polaronique.

Émetteur de rayon

Le sommet de chaque sphère est évidé.

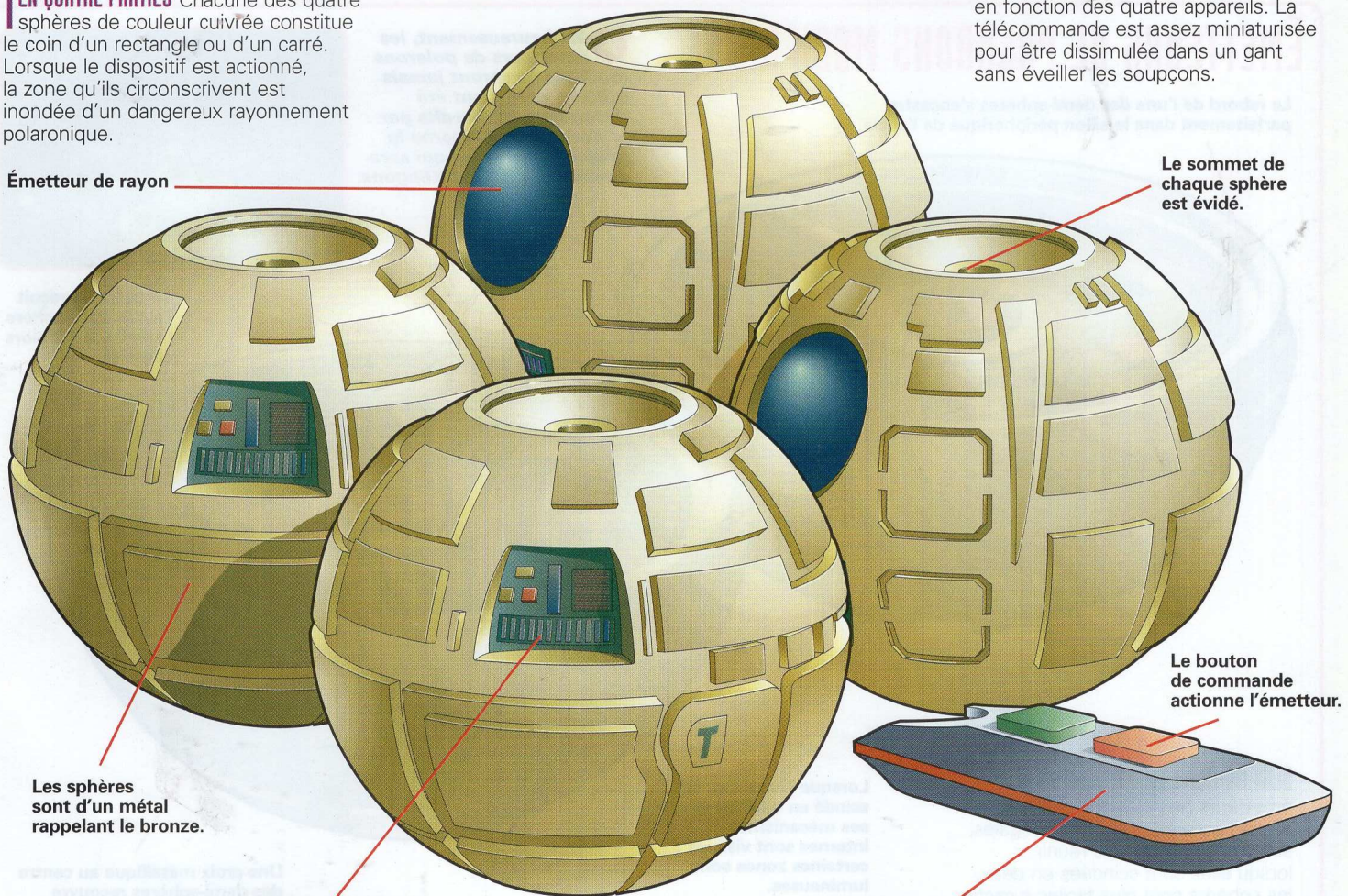
Les sphères sont d'un métal rappelant le bronze.

Commandes externes

Le bouton de commande actionne l'émetteur.

La télécommande est assez petite pour être aisément dissimulée.

2 COMMANDE À DISTANCE Les émetteurs sont actionnés au moyen d'une télécommande qui synchronise la mise en fonction des quatre appareils. La télécommande est assez miniaturisée pour être dissimulée dans un gant sans éveiller les soupçons.



Les émetteurs de polarons modifiés

ou répétée aux rayons est fatale pour les humains comme pour la plupart des espèces connues.

Les émetteurs de polarons modifiés s'emploient par groupes de quatre. Chaque émetteur envoie un rayon qui, avec ceux des trois autres, délimite le périmètre de la zone à inonder de polarons. Tout Korrigan pris dans le champ de ces rayons sera forcé de reprendre son aspect gélatineux original, sans toutefois subir d'autre dommage.

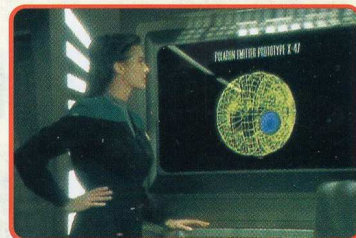
Le champ de rayonnement créé par quatre émetteurs peut couvrir jusqu'à 1 200 mètres cubes; les appareils doivent être placés assez près de celui qu'on

souçonne d'être un Korrigan avant d'être actionnés simultanément – cette synchronisation est assurée par une télécommande unique.

Les émetteurs sont transportés en deux parties et assemblés peu avant usage. Chaque appareil est enclenché avant que les deux parties ne soient réunies. Lorsque le suspect est dans la position voulue, on actionne le dispositif à distance.

En 2373, les officiers de **Deep Space Nine** projettent d'employer des prototypes d'émetteurs de polarons modifiés X-47 pour démasquer un Korrigan infiltré dans la forteresse militaire de **Ty'Gkor**. Malheureusement,

ils sont eux-mêmes percés à jour avant d'avoir pu actionner le dispositif; les émetteurs sont alors détruits par le Korrigan qui a pris la place du **général Martok**. On ignore si ce dispositif anti-Korrigan particulier aurait eu autant d'efficacité que l'espérait Starfleet.

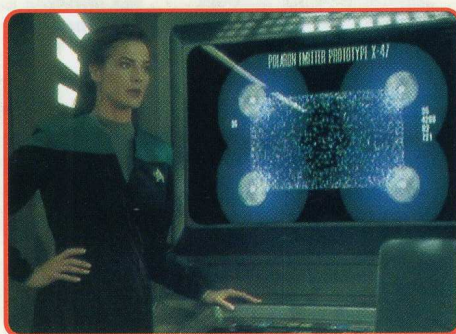


▶ **Ce dispositif anti-Korrigans résulte de la modification d'appareils préalablement mis au point par Starfleet. D'autres armes de ce type ont été développées à partir d'une feuille blanche.**

▶ **Ces appareils sont petits mais potentiellement meurtriers. Toute exposition prolongée à leurs rayons est dangereuse pour la plupart des êtres vivants.**



▶ **À bord de DEEP SPACE NINE, Dax fait la démonstration du fonctionnement des émetteurs de polarons modifiés. Chaque sphère constitue le coin d'un rectangle, l'émetteur de rayon étant braqué vers l'intérieur. Les quatre rayons définissent un secteur baigné par les radiations polaroniques.**



▶ **Les émetteurs de polarons modifiés se transportent démontés en deux parties, ce qui évite une mise en marche accidentelle pendant le transport, qui pourrait être fatale à quiconque serait pris dans le champ des rayons. Lorsqu'une sphère est ainsi démontée, ses mécanismes internes sont apparents.**

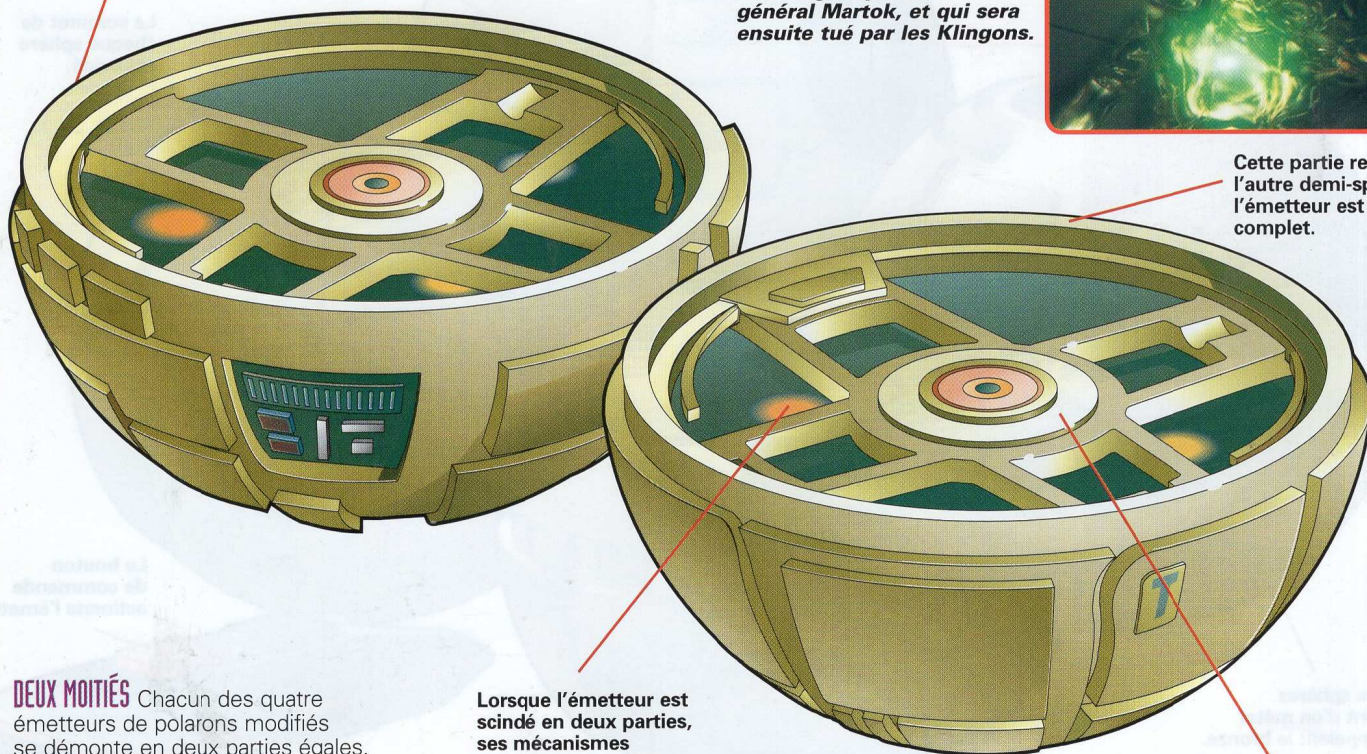
ÉMETTEURS DE POLARONS MODIFIÉS

Le rebord de l'une des demi-sphères s'encastre parfaitement dans le sillon périphérique de l'autre.

▶ **Malheureusement, les émetteurs de polarons modifiés ne seront jamais utilisés, car ils ont été découverts et détruits par le Korrigan qui incarne le général Martok, et qui sera ensuite tué par les Klingons.**



Cette partie reçoit l'autre demi-sphère : l'émetteur est alors complet.



DEUX MOITIÉS Chacun des quatre émetteurs de polarons modifiés se démonte en deux parties égales, simples à séparer et à réunir; lorsqu'elles sont scindées en deux, les sphères sont plus faciles à cacher, plus sûres aussi car tout déclenchement accidentel devient impossible.

Lorsque l'émetteur est scindé en deux parties, ses mécanismes internes sont visibles; certaines zones sont lumineuses.

Une croix métallique au centre des demi-sphères recouvre le mécanisme.

Le Jeu

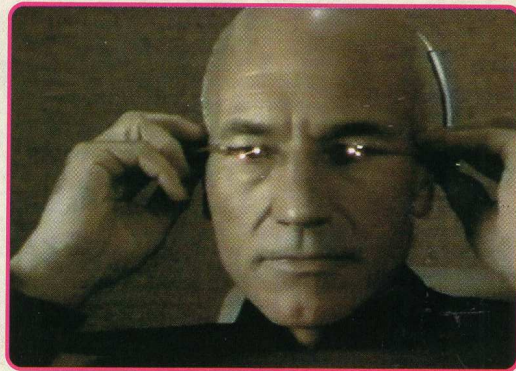
Toutes les armes ne sont pas faciles à identifier ; certains moyens d'attaque sont si subtils que les victimes ne se doutent même pas qu'elles sont menacées. Un exemple parfait en est le dispositif ktarien connu sous le nom de « le Jeu ».

Parfois, des dispositifs à l'aspect innocent s'avèrent les plus dangereuses des armes. Lorsque, à la date stellaire 45208.2, la Ktarienne Etana Jol présente un jeu fort simple à l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D*, rien dans cet appareil ne laisse deviner que, sous ses formes élégantes, se dissimulent des fonctions néfastes pour le joueur. Cette invention ktarienne est une sorte de jeu d'adresse virtuel possédant quelques propriétés inhabituelles, dévastatrices à long terme.

Conçu pour un joueur solitaire, le jeu se présente sous l'aspect d'un casque

dont le poids ne dépasse pas la cinquantaine de grammes, que l'on actionne au moyen d'un bouton placé sur l'une de ses branches. Chacune des branches émet un rayon d'une extrême finesse, concentré directement sur la pupille du joueur. Le champ de jeu apparaît alors en surimposition dans la ligne de vision du joueur.

Le terrain de jeu, en trois dimensions, est composé d'un plan horizontal constitué d'un réseau de trous rouges. Au hasard, surgissent de certains trous un ou plusieurs « entonnoirs » bleus et des disques rouges correspondants. Ces cônes en rotation sont ancrés sur l'aire de jeu, mais les disques flottent librement. L'objet

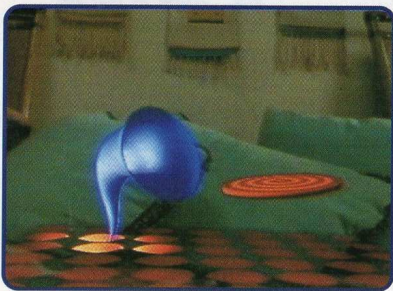


▲ **Ce casque léger permet de pratiquer le jeu dans des conditions agréables. Les extrémités des branches projettent directement des images dans les yeux du joueur.**

du jeu consiste à placer les disques à l'intérieur des cônes. Lorsqu'un disque pénètre dans un cône, il semble s'y enfoncer doucement, tandis que le cône l'enveloppe avant de se rétracter dans le terrain de jeu. L'effet est visuellement très sensuel. Contrairement à la plupart des jeux vidéo traditionnels, on ne marque pas de points en atteignant l'objectif : au lieu de cela, le joueur est « récompensé » par une sensation de plaisir. Ce jeu n'exige guère de talent particulier, et le fait de

LOISIR DANGEREUX

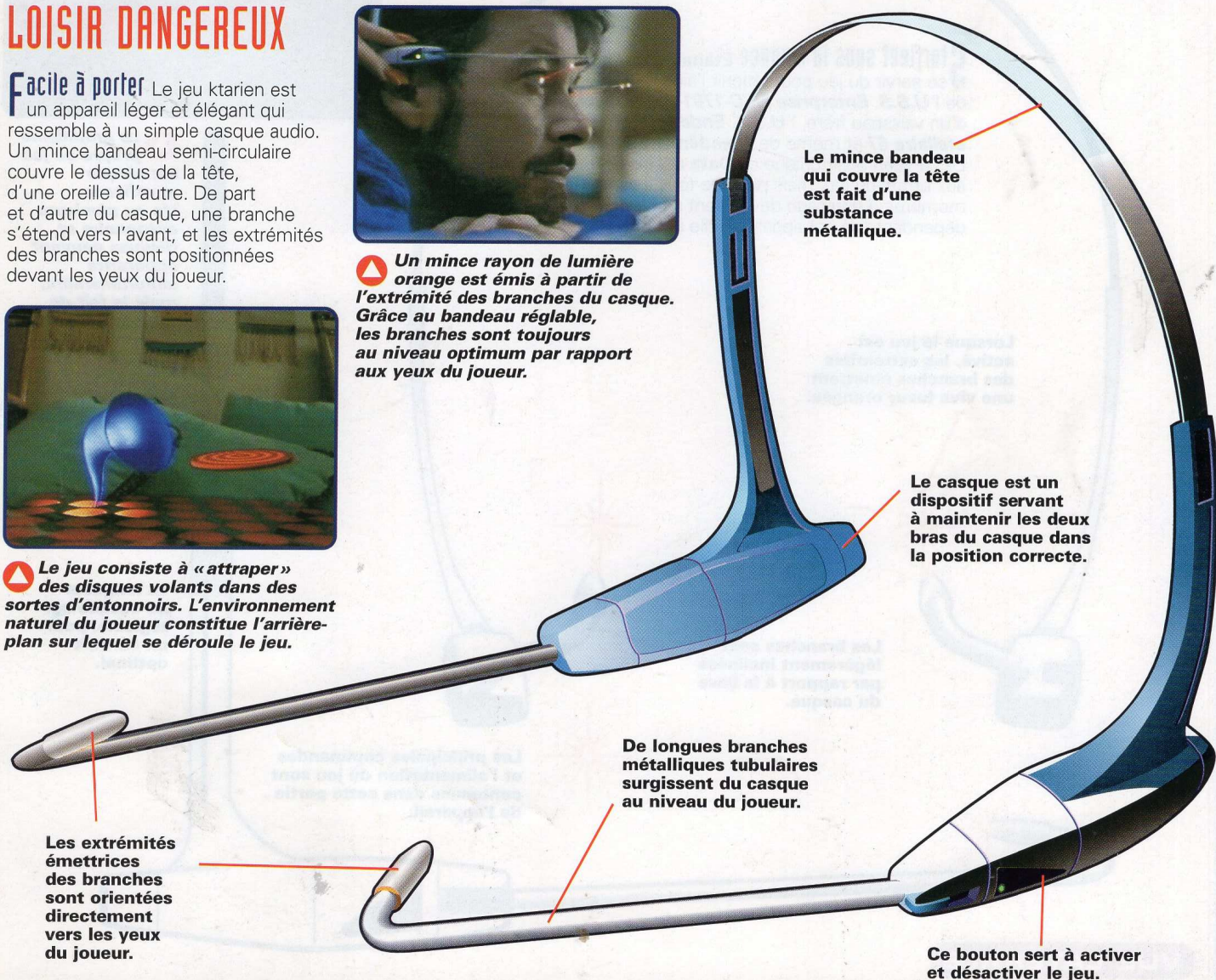
Facile à porter Le jeu ktarien est un appareil léger et élégant qui ressemble à un simple casque audio. Un mince bandeau semi-circulaire couvre le dessus de la tête, d'une oreille à l'autre. De part et d'autre du casque, une branche s'étend vers l'avant, et les extrémités des branches sont positionnées devant les yeux du joueur.



▲ **Le jeu consiste à « attraper » des disques volants dans des sortes d'entonnoirs. L'environnement naturel du joueur constitue l'arrière-plan sur lequel se déroule le jeu.**



▲ **Un mince rayon de lumière orange est émis à partir de l'extrémité des branches du casque. Grâce au bandeau réglable, les branches sont toujours au niveau optimum par rapport aux yeux du joueur.**



Le Jeu

se concentrer sur l'objectif ne garantit pas nécessairement le succès. En fait, plus le joueur est détendu et réceptif, et plus les disques ont de chances d'entrer dans les cônes. Plus le niveau atteint est élevé, et plus la sensation de plaisir dispensée est intense. La seule limitation du niveau de jeu est celle de la résistance du cerveau.

En effet, le jeu stimule directement la matière grise du joueur. C'est, d'ailleurs là que se situe le danger; le jeu prend pour cibles des régions spécifiques du cerveau, dont la formation réticulaire et le cortex cérébral (les lobes préfrontaux, notamment). La formation réticulaire assure la régulation de l'éveil et de la vigilance; quant au cortex cérébral, il est le siège de la pensée, de la mémoire et de la perception; les lobes préfrontaux constituent le centre du raisonnement, du jugement et des émotions.

Une simulation informatique des effets du jeu sur le cerveau révèle une intense activité synaptique et des irrégularités dans la chimie

cérébrale, spécifiquement pour ce qui concerne les niveaux de sérotonine. L'analyse montre aussi une hyperstimulation des lobes préfrontaux, dans lesquels les jeux induisent une cascade de sérotonine. Cela crée des niveaux de communication inhabituels entre la formation réticulaire et le cortex préfrontal, d'où une stimulation du centre du plaisir et des centres de raisonnement.

Les dégâts

L'analyse neurochimique révèle en outre d'importantes liaisons aux neurorécepteurs, ce qui traduit une réaction psychotrope. En résumé, ce jeu provoque une puissante dépendance, qui se déclare de façon presque instantanée. Le joueur dépendant est rarement sans son casque; un individu dans un état d'addiction avancé a l'air hébété, le regard vitreux et, hormis de petits tressautements au moment où les doses de plaisir sont administrées, il est quasi comateux.

On peut raisonnablement penser que le jeu

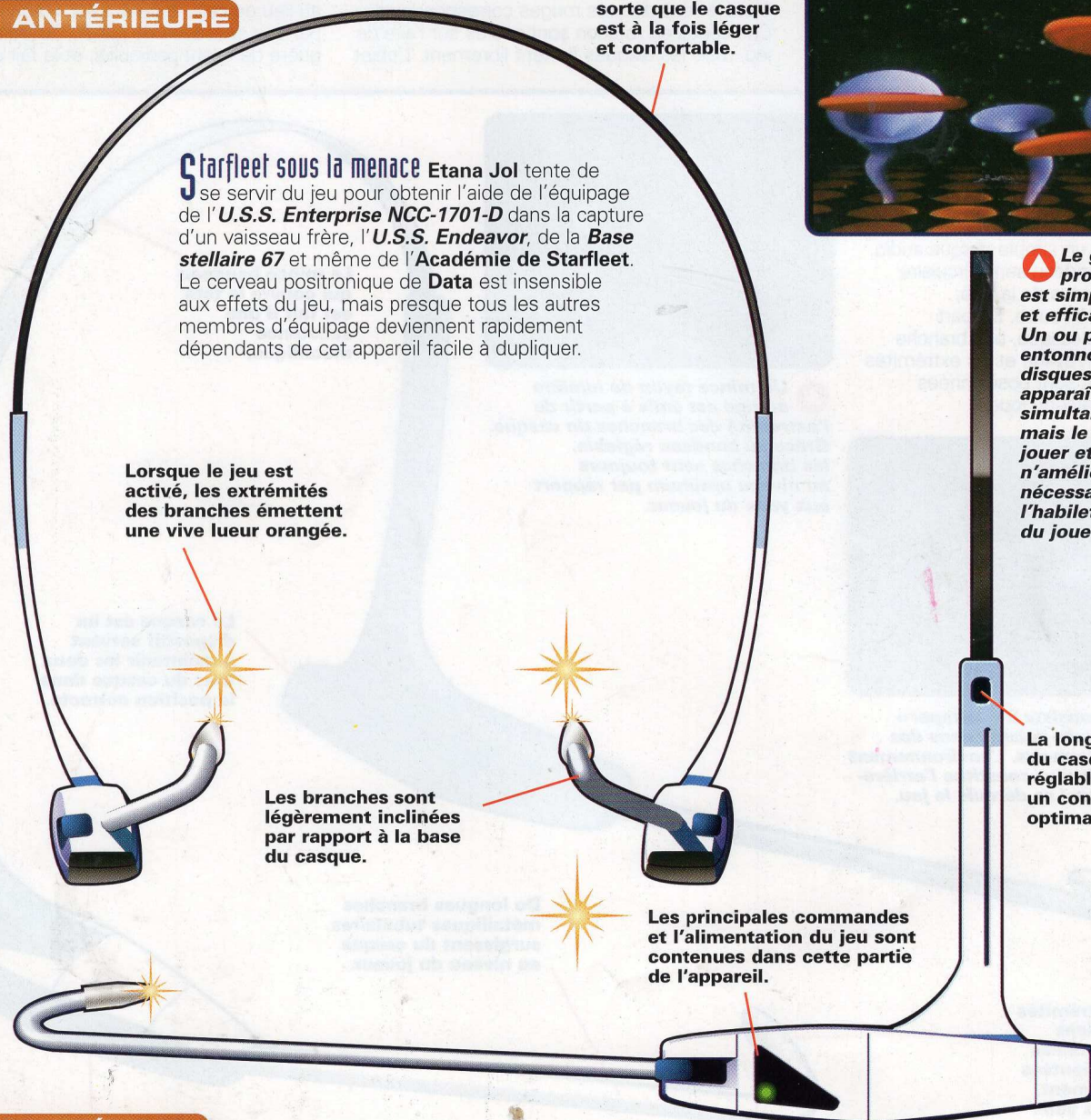
pourrait provoquer des lésions cérébrales permanentes, voire le coma. Le cerveau est susceptible d'être endommagé par une hyperstimulation constante de son activité électrique et chimique. Une perturbation temporaire de la formation réticulaire peut provoquer une commotion cérébrale, des dégâts plus graves aboutissant éventuellement au coma.

Le jeu présente un autre danger potentiel – c'est pourquoi l'on voit que l'appareil affecte le cortex préfrontal. La dépendance au jeu rend le joueur vulnérable aux influences extérieures. Sa raison et son jugement peuvent être supplantés par la volonté d'un autre.

En fait, cette application du jeu est la raison même de sa présentation à l'équipage de l'*Enterprise* par les Ktariens. Heureusement, la dépendance est aisément rompue avec l'aide d'une tierce personne : une application d'un flux optique spécifique contrebalance l'effet de dépendance provoqué.

LE CERVEAU EN PÉRIL

VUE ANTÉRIEURE



Starfleet sous la menace Etana Jol tente de se servir du jeu pour obtenir l'aide de l'équipage de l'*U.S.S. Enterprise NCC-1701-D* dans la capture d'un vaisseau frère, l'*U.S.S. Endeavor*, de la *Base stellaire 67* et même de l'*Académie de Starfleet*. Le cerveau positronique de **Data** est insensible aux effets du jeu, mais presque tous les autres membres d'équipage deviennent rapidement dépendants de cet appareil facile à dupliquer.

Lorsque le jeu est activé, les extrémités des branches émettent une vive lueur orangée.

Les branches sont légèrement inclinées par rapport à la base du casque.

Les principales commandes et l'alimentation du jeu sont contenues dans cette partie de l'appareil.

Le bandeau qui enserme la tête est extrêmement fin, de sorte que le casque est à la fois léger et confortable.



Le graphisme propre au jeu est simple et efficace. Un ou plusieurs entonnoirs et disques peuvent apparaître simultanément, mais le fait de jouer et rejouer n'améliore pas nécessairement l'habileté du joueur.

La longueur du casque est réglable, pour un confort optimal.

VUE LATÉRALE

Les armes de Minos

La fourniture d'armes aux deux camps opposés dans une guerre ancienne a valu à la planète Minos une certaine notoriété, avant de la conduire à sa perte. Si les Minoisiens sont morts depuis longtemps, leur héritage de destruction perdure.

Lors des antiques **Guerres d'Eselo**, la planète **Minos**, située dans le **système de Lorenz**, a acquis une certaine notoriété en fournissant des armes aux deux camps adverses, ce qui lui a valu d'être appelée « **l'Arsenal de la Liberté** ». À cette époque, Minos était habitée par une société avancée, mais des sondages récents n'indiquent pas la moindre présence de vie intelligente sur la planète. On pense que les **Minoisiens** ont été finalement anéantis après que leur propre système d'armements eut échappé à leur contrôle. Minos est désormais un Éden luxuriant et inhabité. Cependant, si les Minoisiens ont depuis longtemps disparu, des vestiges de leur dangereux arsenal subsistent – ce qui met en péril tout vaisseau passant à proximité de la planète, comme le découvrent en 2364 deux spationefs de **Starfleet**.

Les Minoisiens excellaient aussi bien dans la vente des armes que dans leur fabrication ;

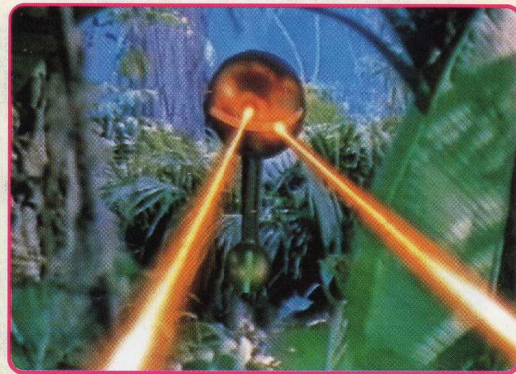
les messages automatisés dont ils se servaient pour vanter leur production continuent d'être émis longtemps après la mort de leurs programmeurs. À l'approche de Minos, les vaisseaux sont ainsi interpellés :

« *Qui que vous soyez, d'où que vous veniez, salut ! Bienvenue à Minos, l'Arsenal de la Liberté. Si vous avez besoin d'un petit quelque chose de spécial, que ce soit pour une cible unique ou des cibles multiples, nous l'avons...*

« *Vous le verrez ici, sur Minos, où nous vivons selon cette devise : "la paix par la puissance de feu". Être totalement armé, c'est être en totale sécurité.*

« *Minos, l'Arsenal de la Liberté – la perfection dans le domaine des armements*

▶ **Les redoutables appareils dorés se déplacent en suspension dans les airs, prêts à réagir à la moindre intrusion. Dotés d'une extraordinaire longévité, ils continuent de fonctionner par leurs propres moyens à la surface de Minos longtemps après que la civilisation de cette planète a disparu.**

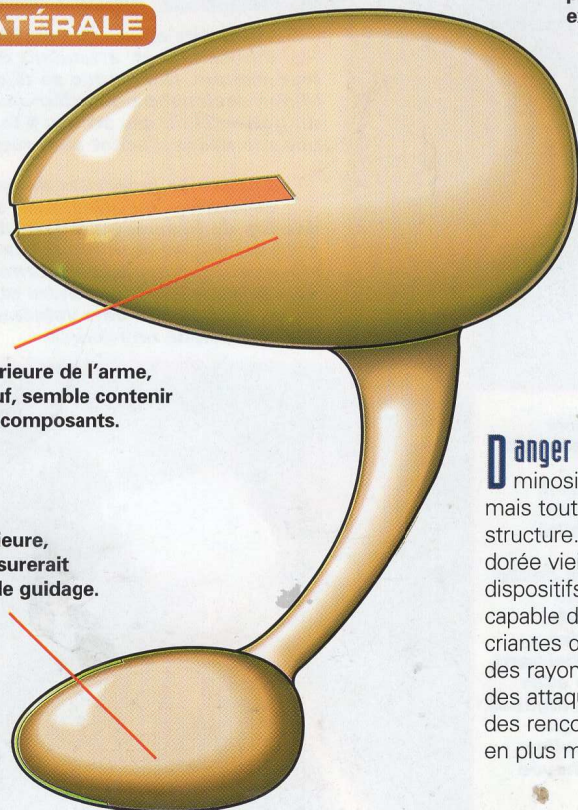


▶ **Quiconque répond aux réclames automatisées pour « l'Arsenal de la Liberté » doit s'attendre, une fois sur la planète, à subir une démonstration du potentiel destructeur des armes minosiennes. Si les visiteurs y survivent, ils trouveront ces armes encore en vente.**



DES ARMES MEURTRIÈRES

VUE LATÉRALE



La partie supérieure de l'arme, en forme d'œuf, semble contenir la plupart des composants.

La partie inférieure, plus petite, assurera les fonctions de guidage.

La sphère supérieure présente une fente ; de cet « œil » surgit parfois un rayon d'énergie orangé extrêmement dangereux.

Les appareils sont réalisés dans des matériaux d'une résistance extrême.



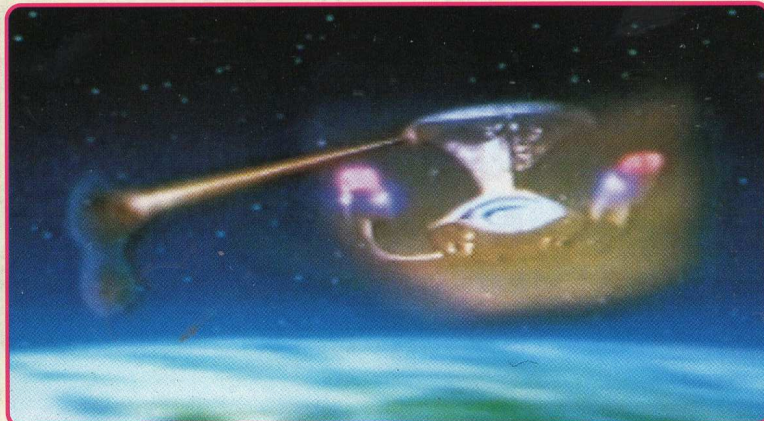
VUE ANTÉRIEURE

La fente de la sphère inférieure émet une lueur verte.

Danger flottant Il existe des armes minosiennes de formes variées, mais toutes partagent une même structure. Sous une coque lisse et dorée vieille de plusieurs siècles, ces dispositifs cachent une technologie capable de projeter des illusions criantes de vérité, de lancer des rayons destructeurs, de parer des attaques et de s'adapter au fil des rencontres pour devenir de plus en plus meurtriers avec le temps.



Les armes de Minos



▲ **En orbite autour de Minos, l'U.S.S. ENTERPRISE NCC-1701-D est soudain attaqué par Echo Papa 607, le système d'armement suprême.**

avancés, la polyvalence, la souplesse, le tout garanti à cent pour cent ...

« Alors, opérez un verrouillage sur mon signal et téléportez-vous chez nous. Car nous ne fournissons pas seulement des armes, nous fournissons des systèmes d'armements complets. »

Qu'un équipage de passage décide d'en savoir plus, et il s'apercevra que le message publicitaire n'exagère pas quant à la qualité des armes minosiennes. L'une des plus célèbres est un dispositif volant de collecte de renseignements, dont la forme véritable est celle de deux sphères dorées reliées par un mince aileron et flottant à environ un mètre au-dessus du sol – mais cet appareil projette une image holographique à l'intention de ses victimes. En prenant l'apparence de quelqu'un en qui la victime a confiance, l'appareil recueille des informations au travers de ce qui semble être une simple conversation entre collègues ou amis.

Si la supercherie est découverte, le dispositif reprend rapidement sa forme réelle. Il est capable de se déplacer avec une extrême rapidité ; il peut aussi enfermer le sujet dans un champ de stase, où il sera stocké pour être récupéré ultérieurement à des fins d'interrogatoire.

Un design caractéristique

Nombre des armes de Minos prennent cet aspect doré et possèdent cette capacité de vol statique. Ce type de dispositif sert à de multiples usages, et les appareils sont individuellement capables de s'améliorer automatiquement, au fil des rencontres. La technologie mise en œuvre dépasse de loin les connaissances de Starfleet. Ces appareils ne font pas qu'assurer la collecte de renseignements : protégés par un bouclier de déflexion, ils tirent des rayons destructeurs, de couleur orange.

La grande fierté des Minoisiens a pour nom **Echo Papa 607**. Ce système d'armement dernier cri, polyvalent, puissant et très simple d'emploi, fait appel à ses différents modules pour collecter des renseignements, neutraliser le personnel au sol et même détruire des vaisseaux spatiaux. Echo Papa 607, d'une structure comparable à celle des petits appareils opérant à la surface de la planète, est nettement plus gros et apparemment en orbite autour de Minos. Pourvu d'un dispositif d'occultation, il se désocculte juste assez longtemps pour tirer sans laisser à l'adversaire

le temps de répliquer. Son attaque, enregistrée sur son écran d'observation, peut faire l'objet d'une transmission permettant la surveillance des activités d'Echo Papa 607.

Ce dispositif représente un sommet de design dynamique et adaptatif. Il apprend en combattant, devient plus fort et plus « rusé » à chaque attaque, sans intervention du moindre opérateur.

Une fois lâché contre un ennemi, il est pratiquement invincible. Ce système tueur est parfait, trop sans doute, puisque les Minoisiens ont été détruits par leur propre création.

Découverte par Starfleet

Minos se signale à l'attention de la **Fédération Unie des Planètes** en 2364, année où l'**U.S.S. Drake NCC-20381** est porté disparu dans les parages de cette planète. L'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, chargé d'enquêter, n'échappe au même sort qu'en acceptant



▲ **Une force destructive employée avec constance peut avoir raison de la résistance d'un appareil, mais les Minoisiens avaient prévu une telle éventualité. De nouveaux appareils se présentent toutes les douze minutes : si la victime ne parvient pas à se défendre en soutenant un tel rythme, les armes minosiennes finissent par l'emporter. Comme elles ne possèdent pas d'intelligence véritable, elle ignorent que la guerre pour laquelle elles ont été conçues est achevée depuis longtemps.**

▲ **Les armes minosiennes opérant dans l'espace sont des versions plus volumineuses et plus meurtrières de celles qui fonctionnent sur la planète même ; elles sont capables de détruire un spationef de classe GALAXY.**

d'acheter des armes. Des siècles après la destruction de leur civilisation, les Minoisiens ont encore effectué une vente.



▲ **Les petits appareils volettent innocemment, attendant de porter leur attaque. Quiconque se téléporte sur Minos déclenche une « démonstration » du potentiel de ces armes, à laquelle seule une promesse d'achat peut mettre un terme.**

▲ **Ces armes, pourvues de capacités tant défensives qu'offensives, se protègent des tirs de fusées au moyen de boucliers défecteurs. Au moindre mouvement hostile, elle emmagasinent des informations puis s'en servent pour apprendre et s'adapter, se rendant ainsi moins vulnérables face aux agressions ultérieures.**



Les armes à énergie dirigée bajoranes

Les Bajorans forment un peuple fier, qui a lutté pendant des décennies pour se libérer de l'opresseur cardassien et qui, maître de son destin désormais, veille à ce que son personnel militaire soit bien équipé.

Les Bajorans ont employé des armes à énergie dirigée tout au long de l'occupation cardassienne. Ils continuent de les utiliser à des fins civiles et militaires – Odo et son personnel de sécurité de *Deep Space Nine* en sont dotés, et la police de Bajor (appelée milice bajorane) s'en sert lorsque la situation requiert le recours à des armes puissantes et légères. Les armes personnelles utilisées relèvent

de deux catégories principales : pistolet-fuseur et fusil-fuseur. Le pistolet-fuseur présente un aspect plus massif que les fuseurs d'ordonnance de *Starfleet* ; il se porte dans un large holster de ceinture. Cette arme projette des éclairs d'énergie blanc doré ; un seul tir suffit à blesser mortellement un Bajoran, sans que la cible ne soit vaporisée. On ignore si les fuseurs bajorans disposent de toute la gamme des réglages propre aux armes de *Starfleet*.

Couleur bronze

Les armes que portent généralement les membres de la milice bajorane sont faites dans un métal de couleur bronze ; les poignées sont noires. Des armes comparables employées par d'autres organisations peuvent être légèrement différentes. Ainsi, Day Kahnu, officier bajoran représentant le Cercle lors de la tentative de coup d'État de 2370, est équipé d'un fuseur



La milice bajorane utilise fréquemment des fusils-fuseurs pour des opérations telles que la traque des rebelles.

bajoran rouge. Le type de fusil-fuseur bajoran le plus courant est une version allongée du pistolet-fuseur ; de couleur bronze lui aussi, il tire un rayon blanc doré comparable à celui du pistolet-fuseur. Les Bajorans portent parfois aussi un petit fusil-fuseur doté d'une poignée située juste sous la gueule, réalisé dans un alliage métallique gris argenté et tirant un rayon blanc bleuté.



Le pistolet-fuseur dont se servent les Bajorans est une arme de poing d'utilisation très facile.

LES FUSEURS BAJORANS

La détente est placée au sommet de la poignée arrière du fusil.

Ces commandes servent à régler la largeur et l'intensité du rayon.

1 En toutes circonstances

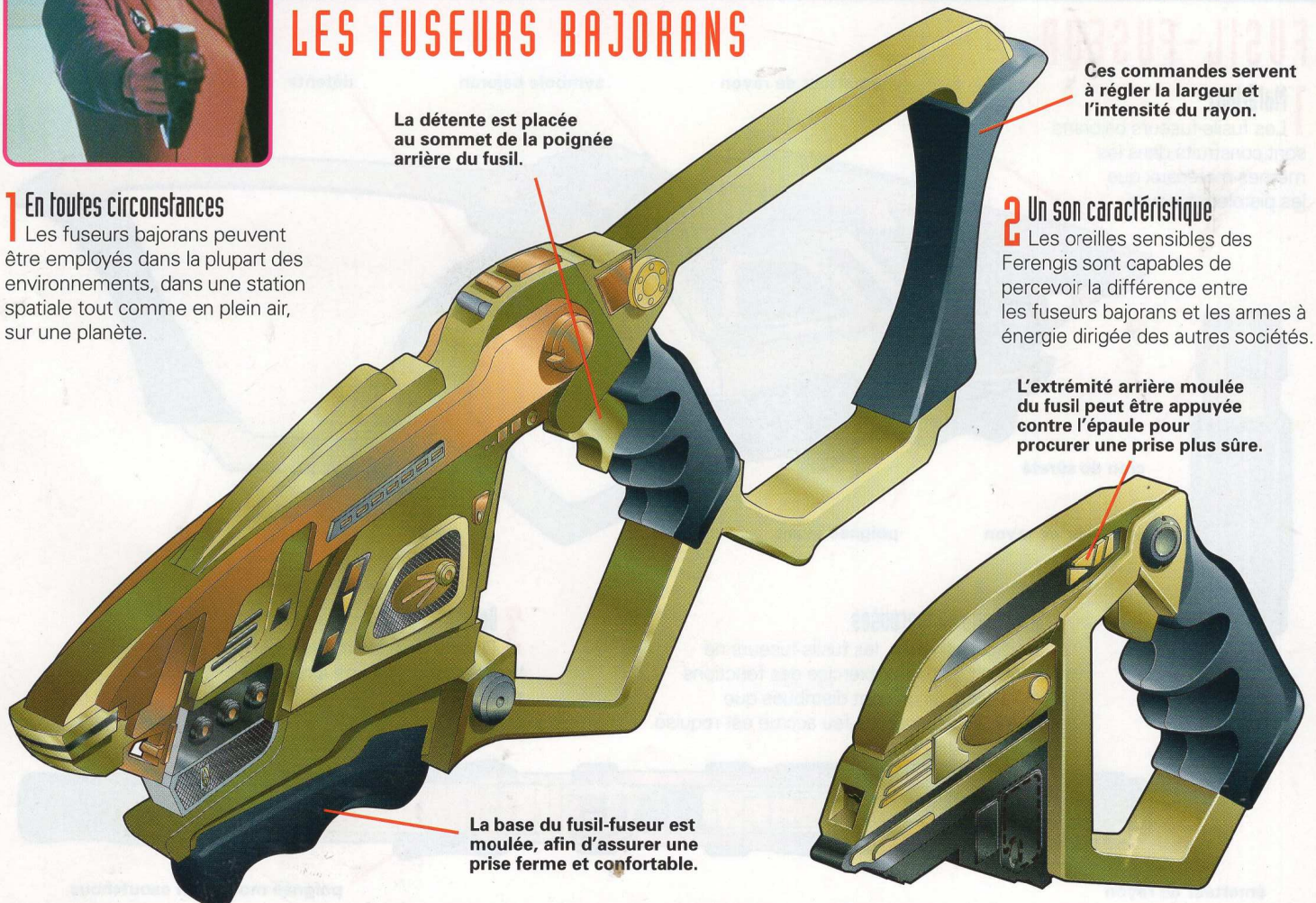
Les fuseurs bajorans peuvent être employés dans la plupart des environnements, dans une station spatiale tout comme en plein air, sur une planète.

2 Un son caractéristique

Les oreilles sensibles des Ferengis sont capables de percevoir la différence entre les fuseurs bajorans et les armes à énergie dirigée des autres sociétés.

L'extrémité arrière moulée du fusil peut être appuyée contre l'épaule pour procurer une prise plus sûre.

La base du fusil-fuseur est moulée, afin d'assurer une prise ferme et confortable.





Les armes à énergie dirigée bajoranes

1 Métalliques

Les pistolets-fuseurs portés par les membres de la milice bajorane sont réalisés dans un métal de couleur bronze ; des versions rouges ont également cours.

2 Pratiques

Les pistolets-fuseurs sont petits et légers, ce qui rend leur port pratique en toutes circonstances et permet de faire face à des situations fort diverses.

3 Étroits

Les pistolets-fuseurs sont très étroits, mais il s'agit bel et bien d'armes redoutables. Un tir suffit à tuer un Bajoran adulte (comme la plupart des humanoïdes, d'ailleurs).

PISTOLET-FUSEUR

1 Matériaux

Les fusils-fuseurs bajorans sont construits dans les mêmes matériaux que les pistolets-fuseurs.

2 Situations dangereuses

En règle générale, les fusils-fuseurs ne se portent pas dans l'exercice des fonctions quotidiennes ; ils ne sont distribués que lorsqu'une puissance de feu accrue est requise.

3 Design

Comme le pistolet-fuseur, le fusil-fuseur est une arme très profilée.

FUSIL-FUSEUR

Les armements cardassiens

L'Union cardassienne a mené maintes campagnes militaires prolongées, durant lesquelles sa milice fait un usage intensif de meurtrières armes disruptrices. Le massacre de **Setlik III**, perpétré au cours de la guerre contre la Fédération, a été provoqué par l'emploi de ces redoutables fusils et pistolets.

La société **cardassienne** est avant tout très militariste ; son armée préfère la technologie des **disrupteurs** à celle des **fuseurs** dans le domaine des armes de poing. Les principes de base sont voisins, mais les disrupteurs offrent moins de possibilités de réglage, ainsi que l'illustre notamment le **fusil disrupteur de phase** – plus grosse des armes d'infanterie dont dispose la milice.

Ce fusil se prête à différents usages dans des situations variées. Réalisé dans un matériau très résistant, les Cardassiens l'apprécient fort pour sa légèreté et sa facilité d'emploi. Il ne possède pas la sophistication du fusil fuseur d'ordonnance de la **Fédération** – il n'offre que deux réglages du rayon –, mais sa puissance

maximale est supérieure à celle de son pendant de la Fédération. Contrairement au fusil de la FUP, son cycle de rechargement n'est pas totalement automatique. Le temps nécessaire à la réalisation manuelle de cette opération est de trois millisecondes entre deux tirs.

Pratique

Lorsqu'il n'est pas utilisé, le fusil disrupteur se porte aisément sous le bras. Il est employé par tous les personnels militaires cardassiens ; un modèle plus petit à simple poignée, le **pistolet disrupteur**, est réservé aux officiers.

Ces armes n'ont que peu évolué au fil des ans : cela témoigne de la qualité de conception de ces armements robustes et fiables qui ont fait leurs preuves dans d'innombrables batailles.



Les fusils, mais aussi les pistolets disrupteurs (tel que celui de Garak lorsqu'il arrache Kira Nerys aux griffes de l'Ordre de l'Obsidienne), sont, dans une forme inchangée depuis des lustres, les armes de choix des militaires cardassiens.

LES ARMES CARDASSIENNES

Des armes de guerre Tout comme l'Empire klingon et l'Empire stellaire romulien, l'Union cardassienne équipe sa milice d'armes basées sur la technologie de la **disruption**. Une armée ne vaut que ce que valent ses armements ; or, les armes de poing cardassiennes ont prouvé leur efficacité à l'entraînement comme au combat.

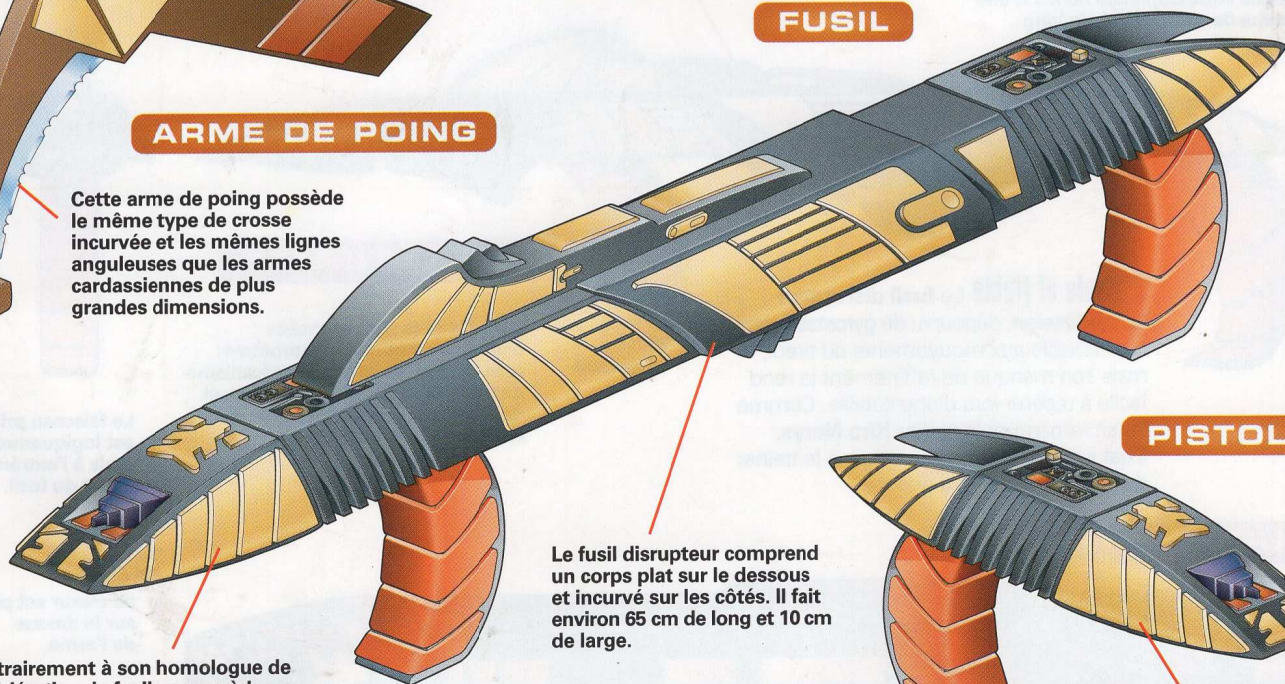


ARME DE POING

Cette arme de poing possède le même type de crosse incurvée et les mêmes lignes anguleuses que les armes cardassiennes de plus grandes dimensions.

Contrairement à son homologue de la Fédération, le fusil ne possède pas de possibilité d'acquisition de cibles multiples – il se contente d'une collimation simple, mais s'utilise à hauteur de hanche ou de poitrine.

FUSIL



Le fusil disrupteur comprend un corps plat sur le dessous et incurvé sur les côtés. Il fait environ 65 cm de long et 10 cm de large.

PISTOLET



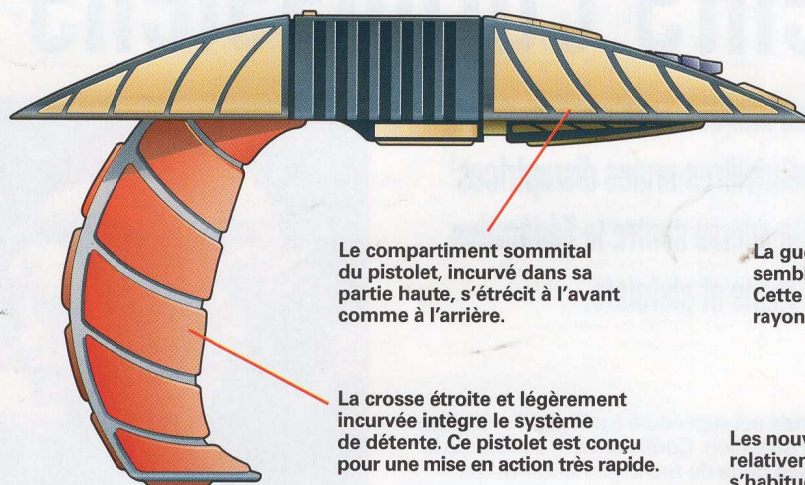
Le pistolet disrupteur – version réduite du fusil disrupteur – est réservé aux officiers.

Les armements cardassiens

PISTOLET DISRUPTEUR

VUE LATÉRALE

VUE FRONTALE

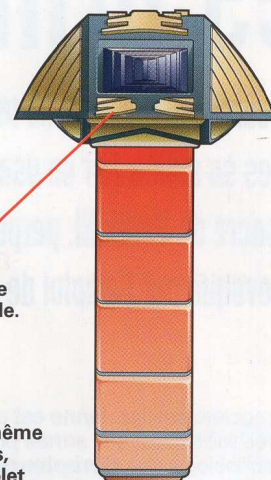


Le compartiment sommital du pistolet, incurvé dans sa partie haute, s'étrécit à l'avant comme à l'arrière.

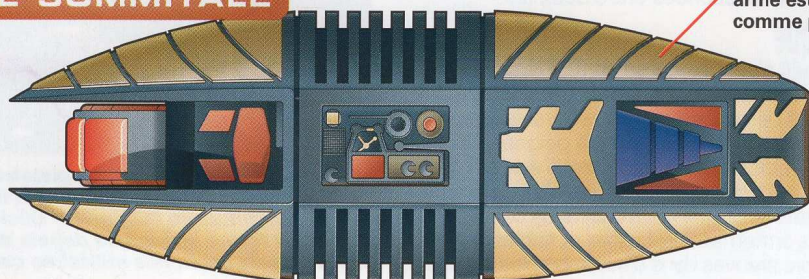
La crosse étroite et légèrement incurvée intègre le système de détente. Ce pistolet est conçu pour une mise en action très rapide.

La gueule du pistolet est semblable à celle du fusil. Cette arme lance un mince rayon disrupteur jaune pâle.

Les nouveaux utilisateurs, même relativement inexpérimentés, s'habituent très vite au pistolet disrupteur, dont le fonctionnement se maîtrise sans difficulté. Cette arme est idéale pour l'entraînement comme pour le combat réel.



VUE SOMMITALE



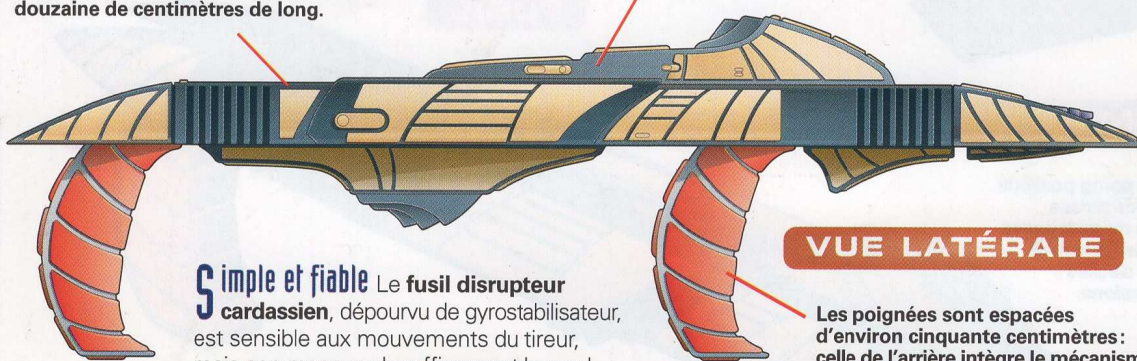
Une arme d'ordonnance Le pistolet disrupteur, porté dans un holster rigide fixé à un ceinturon, mesure 15 à 20 cm de long ; il équipe exclusivement les officiers.

FUSIL DISRUPTEUR

La chambre est montée sur deux minces poignées antidérapantes noires d'une douzaine de centimètres de long.

La source d'énergie principale d'une capacité énergétique de 4,7 joules est intégrée au corps du fusil, juste en avant de la poignée antérieure ; elle est reliée au dispositif de recharge, situé juste derrière et sous le viseur avant.

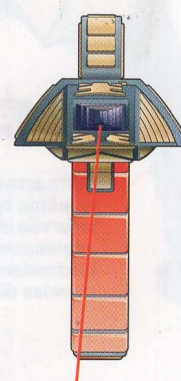
VUE FRONTALE



Simple et fiable Le fusil disrupteur cardassien, dépourvu de gyrostabilisateur, est sensible aux mouvements du tireur, mais son manque de raffinement le rend facile à réparer lors d'une bataille. Comme le fait remarquer le **major Kira Nerys**, il est « solide... simple... on peut le traîner dans la boue, et il tire encore. »

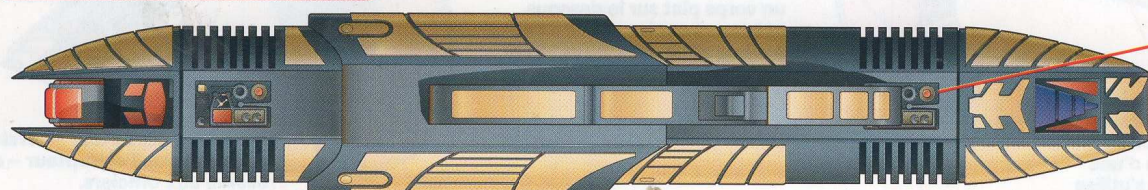
VUE LATÉRALE

Les poignées sont espacées d'environ cinquante centimètres : celle de l'arrière intègre le mécanisme de détente ; celle de l'avant permet un maniement confortable de l'arme tenue contre la joue.



Le faisceau principal est logiquement émis à l'extrémité avant du fusil.

VUE SOMMITALE



Le viseur est placé sur le dessus de l'arme.

Les mines autoreproductrices

Les mines autoreproductrices sont des armes occultées qui se remplacent automatiquement d'elles-mêmes lorsqu'elles sont détruites. Leur désamorçage, qui fait appel à un énorme générateur d'antigravitons, est très difficile.

Les mines autoreproductrices ont été mises au point par la **Fédération** afin d'empêcher le **Dominion** d'envoyer des vaisseaux par le **vortex bajoran** en soutien de ses forces dans le **quadrant Alpha**. Particulièrement efficaces, ces armes vont entraver le Dominion pendant des mois, avant la reprise de **Deep Space Nine** par **Starfleet**. Le minage du vortex présente un certain nombre de problèmes. Les vaisseaux du

Dominion pourraient détruire à distance des mines conventionnelles à impulsion pour se dégager un passage jusqu'au vortex. Une nouvelle approche est donc nécessaire pour que le vortex soit inutilisable par le Dominion.

Une arme invisible

Les mines sont occultées pour éviter leur détection. Le Dominion possédant une technologie de pointe dans le domaine des senseurs, Starfleet est obligé d'amenuiser



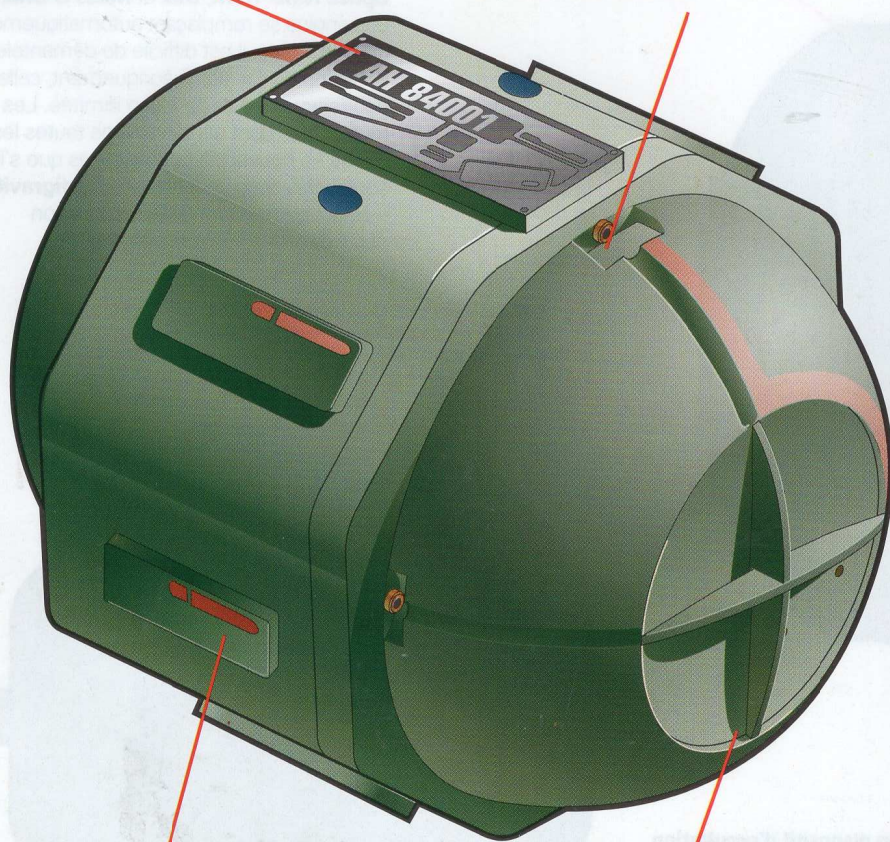
Alors que le Dominion contrôle **DEEP SPACE NINE**, les mines autoreproductrices mises au point par la Fédération l'empêchent d'envoyer des renforts par le vortex bajoran.

davantage ses mines qu'il ne l'aimerait – elles ne font pas plus d'un mètre, de sorte qu'une seule n'a pas assez de puissance explosive pour désamorcer un vaisseau de guerre. Pour compenser, le champ de mines est très densément piégé : tout bâtiment qui tenterait

MINE AUTOREPRODUCTRICE

Les éléments internes de la mine sont accessibles par un panneau externe.

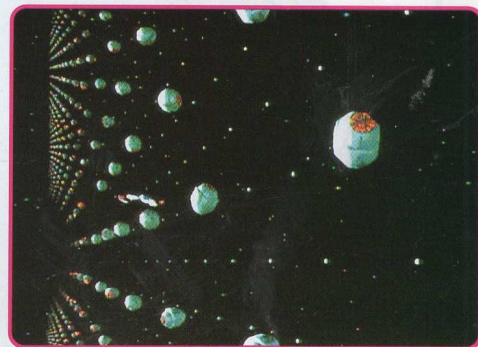
Juste avant la mise en action du dispositif d'occultation, des voyants lumineux clignotent sur la mine.



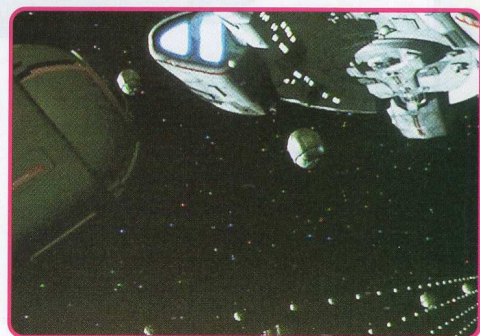
La mine est dotée de propulseurs de contrôle d'attitude.

Les mines ont une vague forme de losange, avec leur collerette à huit facettes entourant la partie médiane.

Armes cachées Les dispositifs d'occultation sont adaptables à toutes sortes d'armes et de vaisseaux. Les mines occultées sont particulièrement efficaces, les systèmes d'armements modernes pouvant aisément prendre pour cibles et détruire les objets les plus petits. Les mines que la **Fédération** pose devant le **vortex bajoran** sont minuscules car le **Dominion** a fait la preuve de sa capacité à détecter de gros objets occultés.

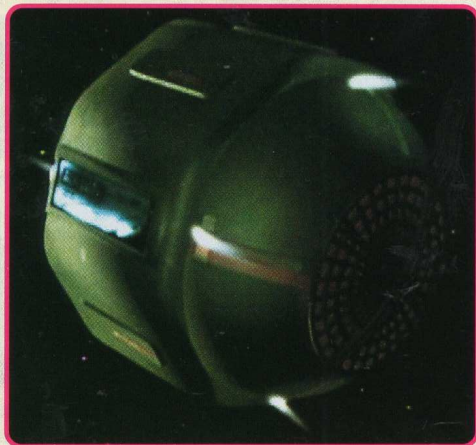


L'**U.S.S. DEFIANT** met quatre jours pour poser le champ de mines devant le vortex bajoran. L'activation ne sera effectuée qu'une fois la dernière mine déployée.



Le déploiement des mines est une opération délicate : les engins doivent être manipulés avec d'innombrables précautions.

Les mines autoreproductrices



▲ **Chaque mine est dotée de propulseurs de contrôle d'attitude. Aussitôt qu'elle est déployée, la mine prend position au sein d'un vaste réseau d'engins.**

de le traverser toucherait sans doute des dizaines de mines. Celles-ci sont également programmées pour détoner simultanément par grappes de vingt ou trente.

Autre conséquence de la petitesse des mines, leur nombre est phénoménal. Starfleet a par ailleurs besoin de pouvoir les remplacer rapidement. Mais le champ se trouvant dans le territoire du Dominion, il n'y aura aucune occasion de le visiter et de l'entretenir. **Rom**, ingénieur **ferengi** travaillant à bord de *Deep Space Nine*, propose une solution : rendre les mines autoreproductrices. Chaque mine est dotée d'un répliqueur afin de remplacer ses voisines à mesure qu'elles sont détruites.

Une tâche délicate

Les mines étant actionnées par des senseurs de proximité, le champ de mines ne peut être activé avant que tous les engins n'aient été déployés. En raison de la grande quantité de mines nécessaire, la mise en place d'un champ est un processus lent (pour le champ qui entoure le vortex bajoran, il faut quatre jours). Du fait de l'extrême sensibilité des mines, le vaisseau qui les pose doit veiller à ne faire aucun mouvement brusque.

Le seul moyen d'empêcher les mines de se reproduire consiste à les isoler par un **faisceau d'antigravitons**. Le Dominion découvre finalement qu'il peut y parvenir en



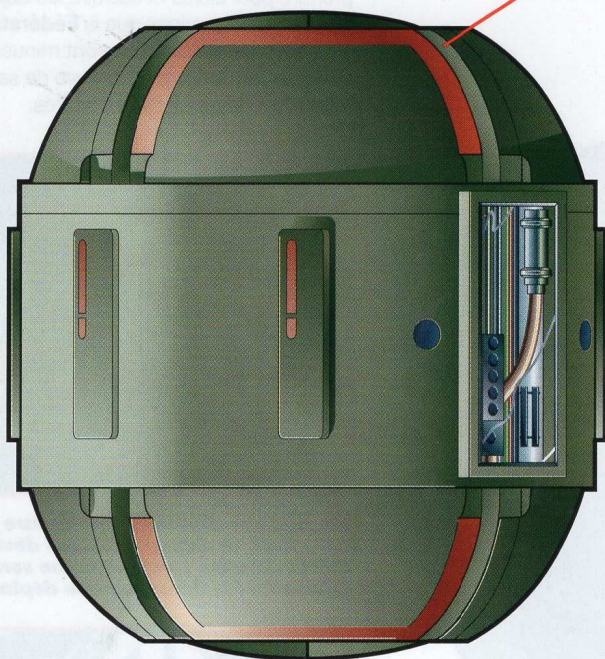
▲ **Ses quatre propulseurs permettent à la mine de manœuvrer : dès qu'elle est dupliquée, la mine peut gagner ses coordonnées par ses propres moyens.**

reconfigurant les générateurs de champ de la parabole déflectrice de *Deep Space Nine* de façon à produire un intense rayon d'antigravitons braqué sur le champ de mines. Ceci fait, la destruction des engins devient une opération relativement simple.

DESTRUCTIONS INFINIES

VUE DESSUS/DESSOUS

Le diamètre des mines est d'environ un mètre ; elles sont déployées en grandes quantités.



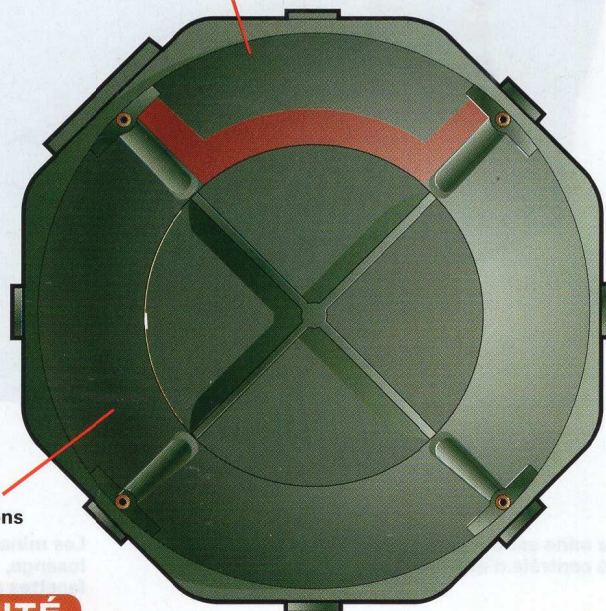
2 Détonation en essaim

Les mines autoreproductrices sont plus petites que les torpilles photoniques ou quantiques ; or, elles doivent contenir les répliqueurs servant à l'entretien du champ de mines. Il y a donc moins de place pour les explosifs que dans des mines conventionnelles. Par conséquent, ces engins sont programmés pour exploser en chapelets : vingt ou trente mines dégagent une puissance suffisante pour désemperer un vaisseau de guerre du **Dominion**.

Des stocks inépuisables

La technologie de l'autoreproduction par réplication n'est employée pour les mines qu'en 2373. Cette idée est mise en œuvre par des membres du personnel de *Deep Space Nine* : **Rom**, **Dax** et **Miles O'Brien**. Les engins se remplaçant automatiquement d'eux-mêmes, il est difficile de démanteler le champ de mines. Théoriquement, celles-ci pourraient survivre de façon illimitée. Les répliqueurs dont sont pourvues toutes les mines ne peuvent être désactivés que s'ils sont isolés dans un **faisceau d'antigravitons** – ce qui permet une destruction selon des méthodes conventionnelles.

Lorsque ses voisines sont détruites, chaque mine peut en produire assez pour les remplacer.



Son dispositif d'occultation rend la mine indécélable par les senseurs – il est donc très difficile de savoir quelles sont la configuration et les dimensions du champ de mines.

VUE EXTRÉMITÉ

Le faiseur de pensées ferengi

Le dispositif ferengi de contrôle psychique, ou « faiseur de pensées » comme l'appellent les Ferengis, est un mécanisme complexe qui exerce de puissants effets psychologiques et physiques sur ceux auxquels il est appliqué.

Un **faiseur de pensées** est un appareil pervers, illégal, conçu pour contrôler et manipuler l'activité neurale d'un cerveau humanoïde. Il peut être employé pour induire un état hallucinatoire, quasi hypnotique chez ceux contre qui il est dirigé – il déclenche alors des souvenirs réels et en crée d'artificiels.

Le faiseur de pensées réalise ce processus par la transmission d'un signal électromagnétique de basse

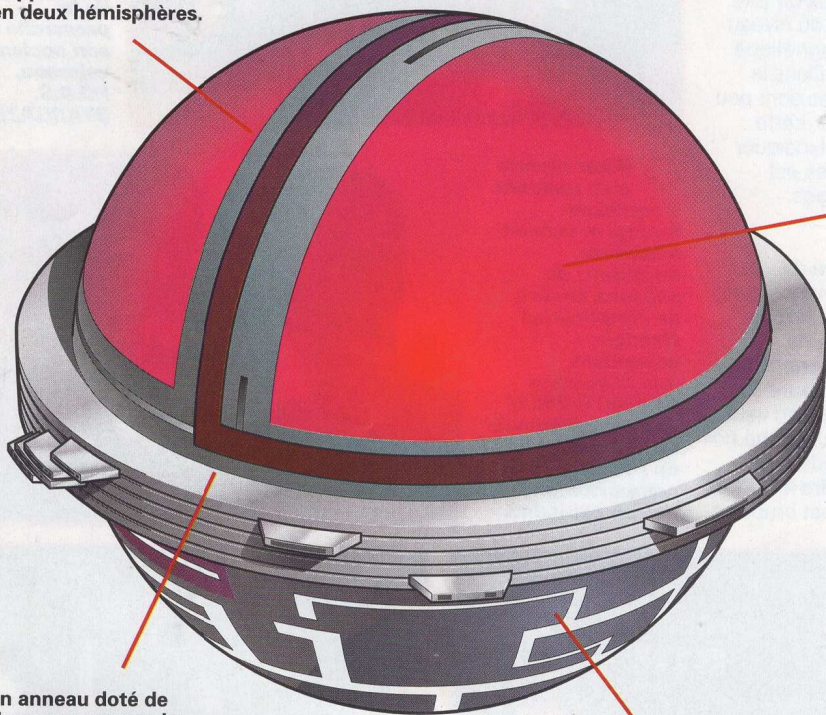
fréquence vers le cerveau de la victime désignée. Lorsqu'ils sont parfaitement accordés aux ondes cérébrales de la victime, non seulement ces signaux déclenchent les souvenirs, mais ils sont en outre capables de créer des hallucinations visuelles, auditives, olfactives et tactiles. Ces hallucinations sont impossibles à distinguer de la réalité, de sorte qu'une victime peut être amenée à faire ou dire pratiquement n'importe quoi.

Le **DaiMon Bok**, qui cherche à venger son fils, se sert d'un appareil illégitime, le faiseur de pensées ferengi, pour manipuler les souvenirs et les émotions du capitaine Jean-Luc Picard.



LE FAISEUR DE PENSÉES FERENGI

L'appareil se divise en deux hémisphères.



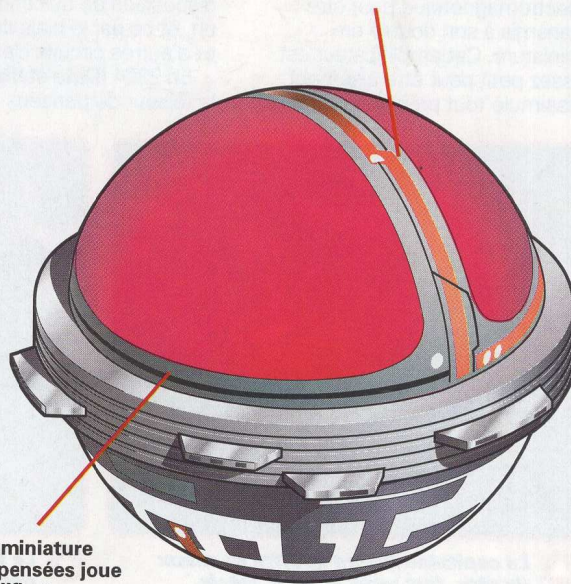
Un anneau doté de diverses commandes entoure la sphère.

La partie inférieure du faiseur de pensées, d'un aspect différent de la partie supérieure, émet aussi une lueur lorsque l'appareil fonctionne.

2 FONCTIONS Le faiseur de pensées est actionné par une personne qui manipule deux appareils distincts : une version de grandes dimensions et une autre, plus petite, commandée par la première et jouant un rôle d'amplificateur.

La calotte supérieure diffuse une lueur rouge dès que l'appareil est en marche.

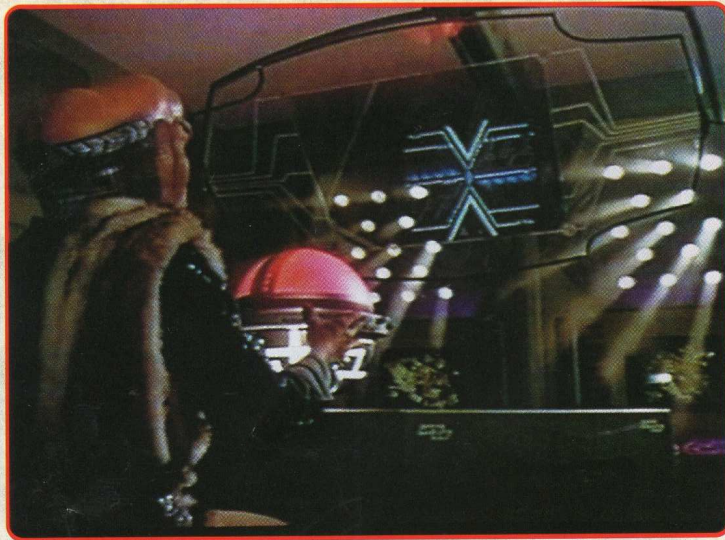
L'autre version du faiseur de pensées est presque identique, mais de dimensions moindres.



Cette version miniature du faiseur de pensées joue un rôle d'amplificateur.

UTILISATION Le faiseur de pensées ferengi provoque chez la victime d'intenses hallucinations (de type « réalité virtuelle ») et, parmi les effets secondaires, de sévères maux de tête. Bien qu'il soit illégal dans la majeure partie du quadrant Alpha, on recense au moins deux exemples d'utilisation de cet appareil.

Le faiseur de pensées ferengi



Le faiseur de pensées est un appareil sphérique d'environ cinquante centimètres de diamètre. L'hémisphère supérieur se présente comme un dôme translucide émettant une lueur rouge en phase active. L'hémisphère inférieur est pour partie translucide et pour partie opaque. Les zones opaques sont argentées, les zones translucides émettent une lueur blanche quand l'appareil fonctionne. À l'« équateur » de la sphère, une série de commandes coulissantes peuvent se déplacer sur la circonférence de l'appareil. Ces commandes servent à la mise en marche du dispositif, ainsi qu'au réglage du niveau et de l'intensité du signal électromagnétique.

Amplificateur miniature

En plus de cet appareil, il existe une version plus petite du faiseur de pensées, qui joue un rôle d'amplificateur. Lorsque la victime désignée n'est pas à proximité de l'appareil principal, le signal électromagnétique peut être transmis à son double en miniature. Cet amplificateur est assez petit pour être aisément dissimulé tout près de la victime.

Les deux types d'appareils sont composés d'un réseau de circuits miniaturisés d'une incroyable complexité. Le faiseur de pensées ferengi produit plusieurs effets secondaires dont l'interprétation correcte peut révéler l'emploi de cet appareil. Tout d'abord, le signal électromagnétique de faible intensité qu'il émet est décelable par des senseurs réglés pour une hypersensibilité. Par ailleurs, le signal provoque fréquemment chez la victime des maux de tête dont l'intensité dépend du niveau de puissance électromagnétique du faiseur de pensées. Dans la mesure où les céphalées sont peu courantes au **XXIV^e** siècle, cette anomalie médicale peut indiquer qu'un faiseur de pensées est en action dans les parages.

Illégal

Du fait de la dangerosité de l'appareil, le gouvernement ferengi en a interdit l'usage ; sa simple possession est passible de sanctions. Malheureusement, le faiseur de pensées demeure à la disposition de quiconque en veut un, et ce par le biais du marché noir et d'autres circuits clandestins.

En 2364 (**Date stellaire 41723.9**), le faiseur de pensées est employé

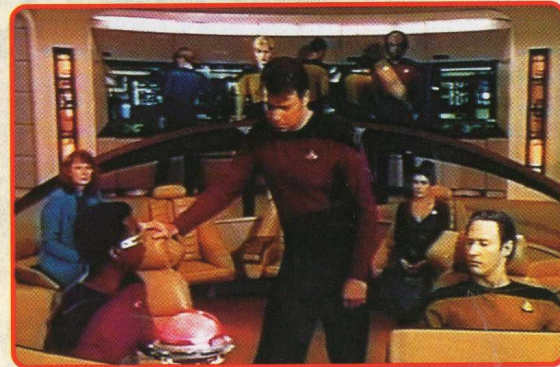
À partir d'un vaisseau ferengi, le faiseur de pensées principal transmet son signal hallucinatoire à la victime par le truchement de l'amplificateur.

La version amplificatrice du faiseur de pensées, assez petite pour tenir dans la main, est très facile à cacher ; elle est commandée par l'appareil principal.



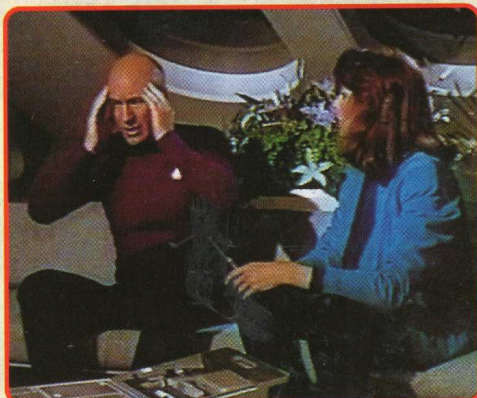
contre le **capitaine Picard** de l'**Enterprise NCC-1701-D**. Cet appareil que s'est procuré un commandant de vaisseau ferengi, le **DaiMon Bok**, sert à faire revivre à Picard la **bataille de Maxia**, à bord de son vieux vaisseau l'**U.S.S. Stargazer**. Le fils de Bok a été tué alors que Jean-Luc Picard tenait les commandes du *Stargazer*, en 2355, au cours d'une bataille livrée dans le **système stellaire**

de **Maxia Zêta** ; par ce recours au faiseur de pensées, Bok entend se venger du capitaine Picard. Par chance, ce dernier parvient à se remettre de ses hallucinations et à détruire l'appareil avant que le plan de Bok ne réussisse. Bok essuie une mutinerie de son équipage ; il est relevé de son commandement, déchu de son titre de DaiMon et incarcéré à la **prison de Rog** pour s'être livré à des activités non lucratives.

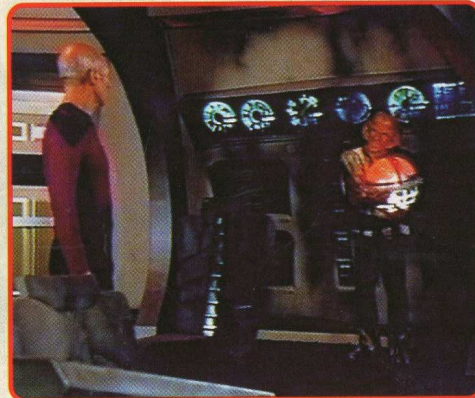


Geordi La Forge détient l'appareil ferengi illégal qui a amené le capitaine Picard à livrer bataille à l'**U.S.S. ENTERPRISE** de la passerelle de son ancien vaisseau, l'**U.S.S. STARGAZER**.

Riker montre à un membre d'équipage ferengi la version miniature du faiseur de pensées, preuve de l'implication ferengie, cependant que l'équipage de l'**ENTERPRISE** tente de découvrir les raisons de l'étrange comportement de son capitaine.



Le capitaine Picard souffre de maux de tête, fort rares au **XXIV^e** siècle. La sophistication du faiseur de pensées empêche le médecin de diagnostiquer l'affection dont est victime le capitaine.



Le faiseur de pensées est assez petit pour que sa présence soit dissimulée à la victime. Sur la passerelle en piètre état de son ancien vaisseau, l'**U.S.S. STARGAZER**, Jean-Luc Picard fait face à son tourmenteur.



Jean-Luc Picard voit les anciens membres d'équipage du **STARGAZER** et interagit avec eux. Le faiseur de pensées crée une réalité virtuelle dans l'esprit de la victime, qui ne peut faire la part entre réalité et illusion.

Le désintégrateur isomagnétique

Le désintégrateur isomagnétique est une imposante arme portative employée par les forces terrestres de Starfleet. Les munitions extrêmement puissantes qu'il tire mettent en danger non seulement l'ennemi mais aussi l'utilisateur.

La Fédération unie des Planètes pratique une stricte politique de non-agression dans ses rapports avec les autres puissances ; elle n'en reconnaît pas moins que certaines situations nécessitent le déploiement d'armes défensives et/ou offensives. Les vaisseaux de Starfleet de toutes classes sont équipés des phaseurs et torpilles les plus modernes, mais il reste fréquemment nécessaire que des troupes d'intervention mènent des actions au sol pour remplir un objectif de mission ou protéger des biens de la Fédération.

Outre les armes légères, telles que les pistolets et fusils fuseurs, diverses armes portatives plus encombrantes et au potentiel destructeur supérieur ont été mises au point en vue des combats au sol.

▶ Le désintégrateur isomagnétique de Starfleet est une arme d'infanterie dotée d'une terrible force de destruction.

Le désintégrateur isomagnétique en est un excellent exemple ; son aspect rappelle celui des anciens bazookas employés sur Terre lors de maints conflits au XX^e siècle. Beaucoup plus gros que la dernière version de fusil fuseur de Starfleet, il est cependant entreposé dans le même type de conteneur (quand il n'est pas utilisé).

Prudence indispensable

Livrés par lots de dix, les désintégrateurs sont extrêmement dangereux ; on ne les emploie généralement que lorsqu'un avantage tactique

à longue portée requiert la destructrice puissance explosive de ses cartouches isomagnétiques.



UNE ARME DE GUERRE

Force de réaction Après avoir subi de lourdes pertes face aux Borgs et au Dominion, la Fédération, d'ordinaire plutôt pacifique, décide de développer de puissantes armes portatives, telles que le désintégrateur isomagnétique qui prouva sa valeur en 2375 contre les forces son'as sur la planète-colonie ba'ku.

Long de plus d'un mètre, le désintégrateur isomagnétique est plus gros que la dernière version du fusil fuseur de Starfleet.

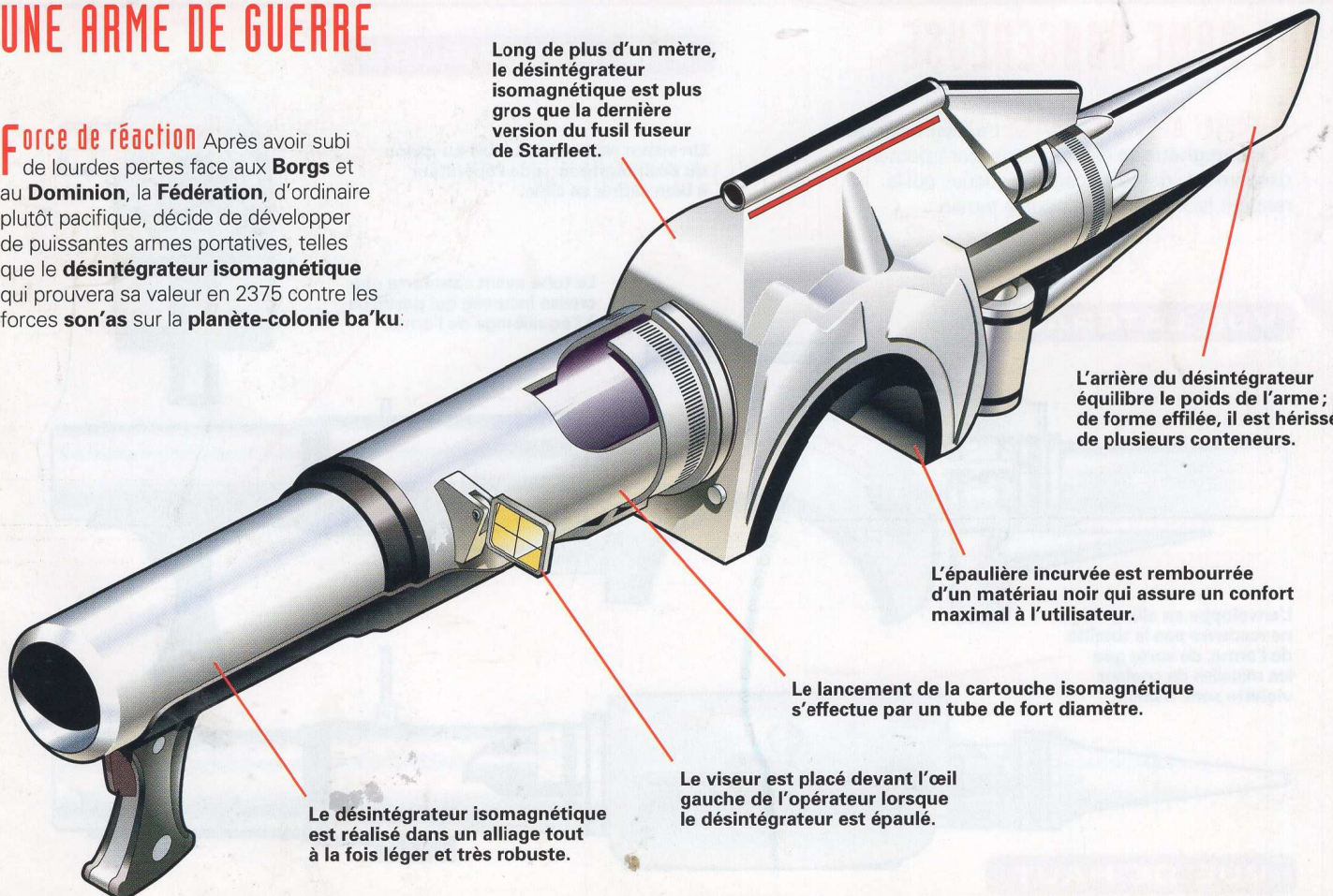
L'arrière du désintégrateur équilibre le poids de l'arme ; de forme effilée, il est hérissé de plusieurs conteneurs.

L'épaulière incurvée est rembourrée d'un matériau noir qui assure un confort maximal à l'utilisateur.

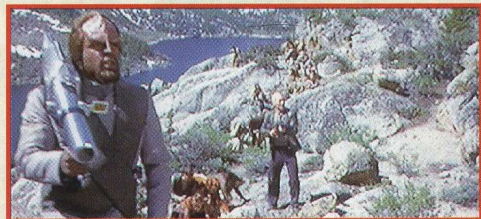
Le lancement de la cartouche isomagnétique s'effectue par un tube de fort diamètre.

Le viseur est placé devant l'œil gauche de l'opérateur lorsque le désintégrateur est épaulé.

Le désintégrateur isomagnétique est réalisé dans un alliage tout à la fois léger et très robuste.



Le désintégrateur isomagnétique



En 2375, le Klingon Worf se sert d'un désintégrateur isomagnétique contre les Son'as à la surface du monde des Ba'kus. Cette arme redoutable se révèle fort utile pour protéger ces derniers au cours de l'évacuation de leur village.

Le désintégrateur n'est pas conçu pour les combats rapprochés. La détonation de ses cartouches rayonne également dans toutes les directions; dans des espaces confinés, cela entraînerait autant de dommages aux troupes de Starfleet qu'à l'ennemi, de sorte que son usage est limité aux aires dégagées.

Long de plus d'un mètre, le désintégrateur isomagnétique est constitué d'une bouche cylindrique de fort diamètre prolongeant un cylindre plus gros encore, auquel elle est reliée par une collerette noire. S'y fixe un bloc surélevé qui englobe l'épaulette. L'arrière de l'arme, qui joue un rôle d'équilibrage, intègre des conteneurs verticaux et horizontaux. Le désintégrateur est réalisé dans un alliage léger et robuste. Une partie du cylindre, découpée, laisse voir le mécanisme interne. De par sa forme et sa masse, cette arme

Le désintégrateur isomagnétique est assez lourd, mais cela ne pose pas de problème à l'athlétique officier klingon Worf.



L'avantage majeur du désintégrateur réside dans sa grande facilité d'utilisation et la possibilité qu'il offre d'atteindre des cibles lointaines.



est plus difficile à porter qu'un fusil fusé; le poids supplémentaire de ses munitions interdit son transport à pied sur de longues distances. Cependant, un opérateur entraîné peut la porter quelque temps sur l'épaule ou à hauteur de hanche.

Facilité d'utilisation

Le désintégrateur comprend un mécanisme de chargement automatique, ainsi qu'un magasin interne au gros cylindre. Sous l'avant

du canon, une crosse ergonomique permet de bien tenir l'arme et de viser dans de bonnes conditions, grâce aussi au viseur fixé sur le côté gauche du cylindre. Les charges isomagnétiques sont lancées par pression sur un mécanisme de détente intégré à la crosse; des missiles violets jaillissent alors de la bouche de l'arme dans un bruit d'explosion. La taille de la charge provoque un effet de recul; bien qu'aucun gaz d'échappement ne soit éjecté à l'arrière du désintégrateur, il serait malavisé de se tenir derrière l'arme au moment du tir. Un opérateur parfaitement expérimenté peut anticiper ce mouvement et se pencher sur l'arme, mais l'éjection de l'obus ne s'en traduit pas moins par un rude choc dans l'épaule.

Impact instantané

La charge se déplace extrêmement vite puis explose à l'impact sur toute surface, avec une puissance extraordinaire; l'onde de choc suffit à renverser de nombreux adversaires. Une détonation directe détruit totalement sa cible, aussi des tactiques spécifiques ont-elles été mises au point pour son usage.

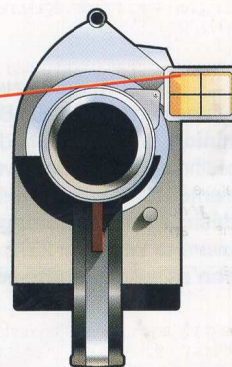
Correctement utilisé, le désintégrateur isomagnétique lève l'hypothèque d'une force assaillante supérieure en nombre et peut détruire des armes lourdes aussi bien que des fortifications. L'inconvénient majeur de cette arme réside dans sa lenteur de mise en action – l'opérateur représente une très bonne cible statique pendant les quelques secondes qu'il lui faut pour se préparer, épauler, viser et tirer.

UNE ARME DANGEREUSE

À manier avec précaution Le désintégrateur isomagnétique est une arme extrêmement dangereuse, dotée de caractéristiques qui la rendent facile à employer sur le terrain.

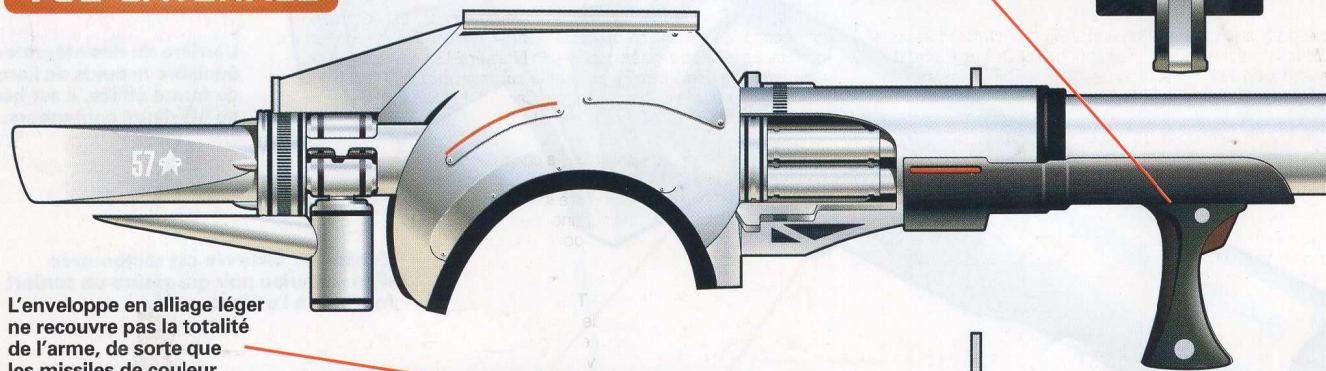
VUE ANTÉRIEURE

Un viseur rectangulaire fixé au canon du désintégrateur aide l'opérateur à bien cadrer sa cible.



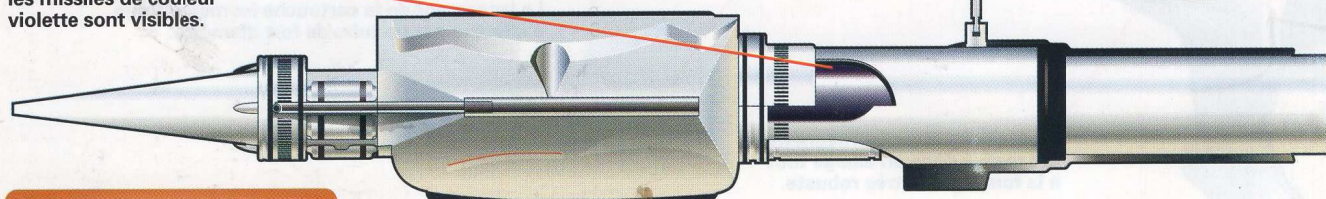
Le tube avant comporte une crosse incurvée qui participe à l'équilibrage de l'arme.

VUE LATÉRALE



L'enveloppe en alliage léger ne recouvre pas la totalité de l'arme, de sorte que les missiles de couleur violette sont visibles.

VUE DE HAUT



Le pistolet des Jem'Hadar

Les Jem'Hadar se servent d'armes à énergie dirigée d'un design très simple et fonctionnel. On voit rarement ces soldats sans leur arme, même s'ils préfèrent d'ordinaire utiliser leurs fusils à énergie dirigée, plus imposants.

Les Jem'Hadar emploient des armes fort diverses, comprenant même des épées et une sorte de hache, mais dans des situations de combat normales ils préfèrent se servir de pistolets et de fusils à énergie dirigée. Le pistolet d'ordonnance des Jem'Hadar est une petite arme très efficace, équivalente, à peu de choses près, au **fuseur de poing** de Starfleet. Tous les Jem'Hadar portent des pistolets, même s'ils utilisent plus fréquemment les fusils, d'une puissance supérieure.

Le pistolet, conçu dans un matériau métallique gris clair, comporte une poignée moulée assez courte, facile à tenir. Au sommet de l'arme se trouve un mince canon de section rectangulaire qui s'achève par une bouche de couleur cuivre. Une fine garde fixée juste au-dessous s'incurve vers l'arrière, d'abord selon un angle légèrement supérieur à 90 degrés puis, aux deux tiers de la

hauteur de la crosse, revient selon un angle plus prononcé jusqu'à la base de ladite crosse.

Le pistolet se porte le plus souvent dans un holster que le Jem'Hadar arbore à la taille, du côté droit. Le canon est dirigé vers le bas et la crosse vers le haut, de façon à pouvoir être dégainé rapidement.

Le tir

Les Jem'Hadar ont tendance à tenir la poignée de leur arme à deux mains pour tirer. Les tirs, qui s'accompagnent d'éclairs d'un blanc bleuté, peuvent être déclenchés en rapide succession. Ils produisent un effet de percussion (qui peut détacher des fragments de rocher, par exemple).

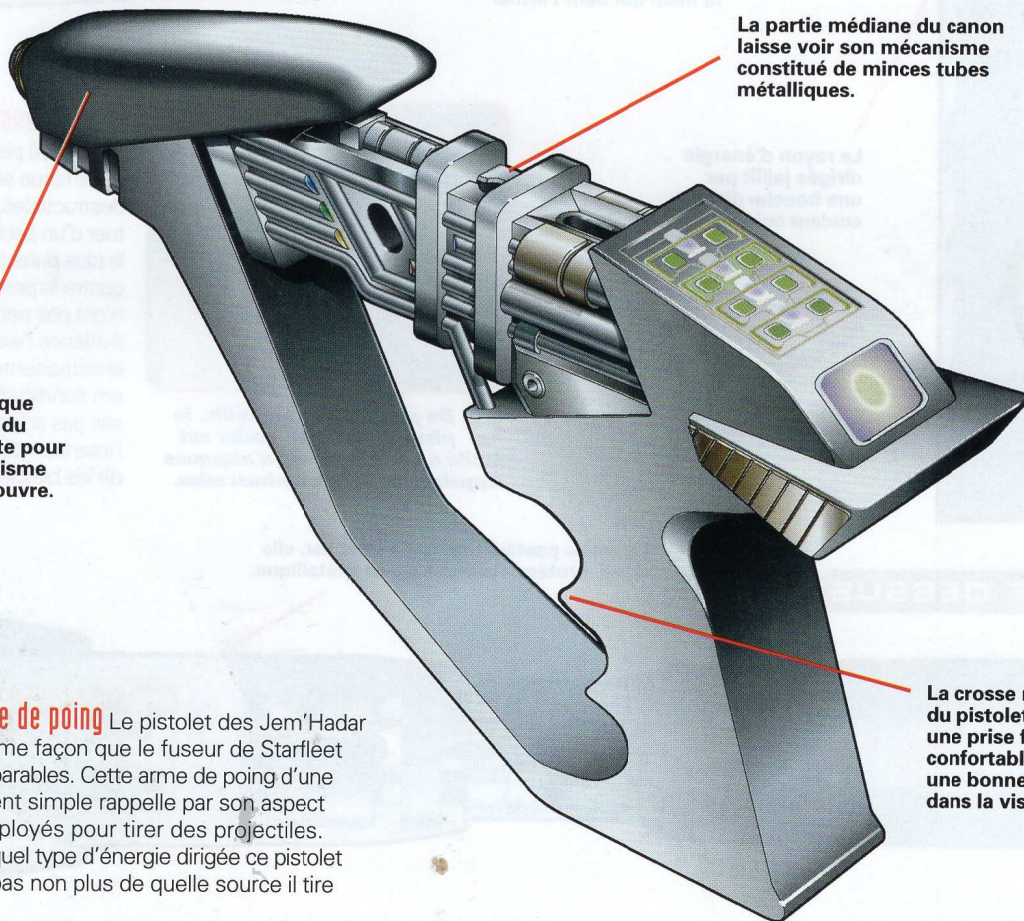
Rien ne permet de dire que les armes des Jem'Hadar puissent être réglées de manière à anesthésier un adversaire, ce qui ne signifie pas qu'un tir soit inmanquablement mortel : une frappe directe provoque habituellement



▲ **Le pistolet des Jem'Hadar, de taille modeste, se porte dans un holster accroché au ceinturon de la tunique d'uniforme, ce qui permet de dégainer et de tirer rapidement.**

une mort instantanée, mais un être humain peut tout à fait survivre à un tir indirect. Cependant, les armes à énergie dirigée des Jem'Hadar, comme bien d'autres d'ailleurs, ont leurs limites. Elles peuvent parfaitement être neutralisées par un champ d'amortissement et se révèlent inutilisables lorsque le dispositif d'occultation individuel du Jem'Hadar est activé.

PISTOLET DES JEM'HADAR



Une garde métallique enveloppe l'avant du pistolet, sans doute pour protéger le mécanisme délicat qu'elle recouvre.

La partie médiane du canon laisse voir son mécanisme constitué de minces tubes métalliques.

La crosse moulée du pistolet assure une prise ferme et confortable, et donc une bonne précision dans la visée.

Une redoutable arme de poing Le pistolet des Jem'Hadar s'emploie de la même façon que le fuseur de Starfleet et dans des buts comparables. Cette arme de poing d'une conception relativement simple rappelle par son aspect les pistolets jadis employés pour tirer des projectiles. On ignore toutefois à quel type d'énergie dirigée ce pistolet fait appel ; on ne sait pas non plus de quelle source il tire sa puissance.

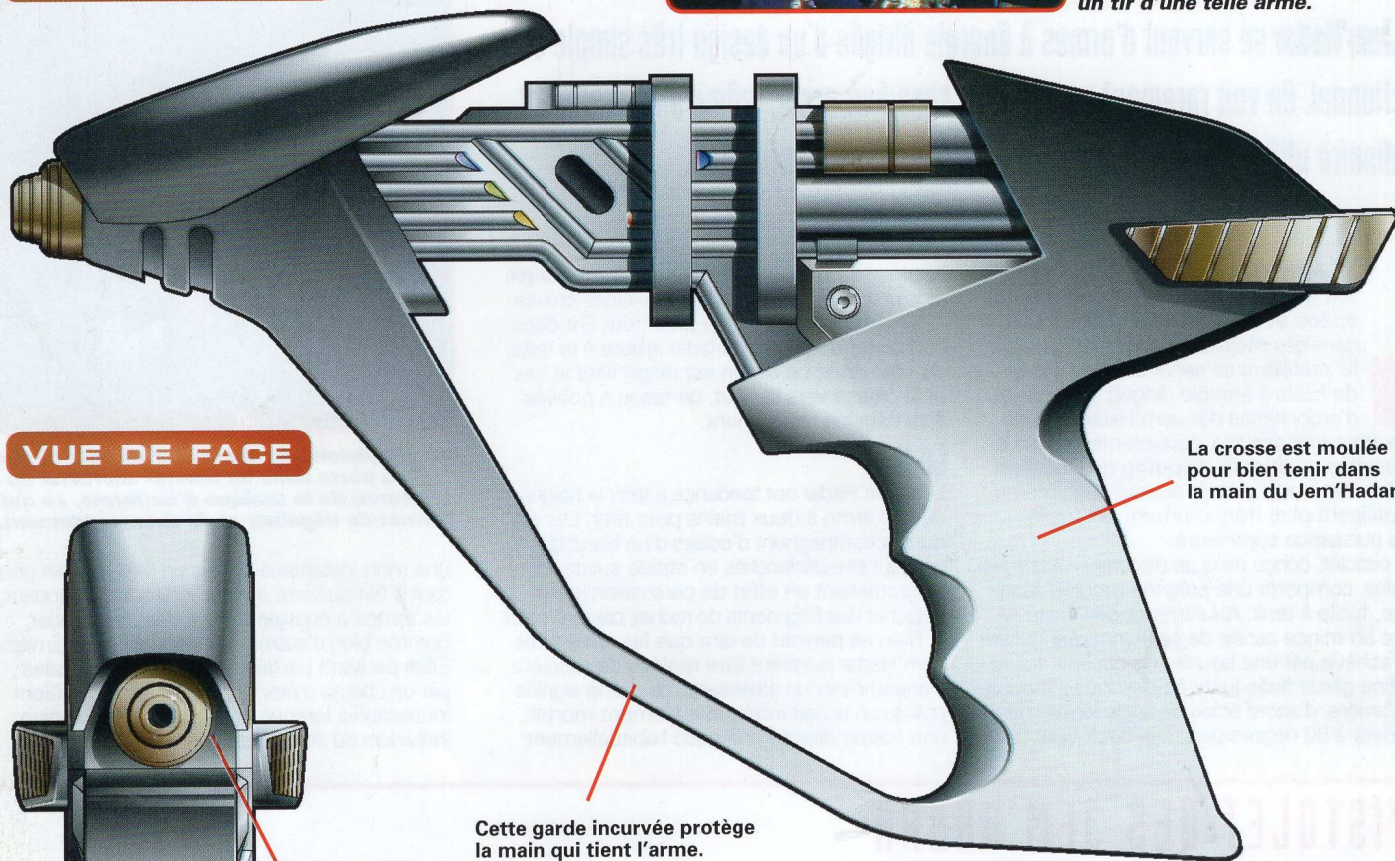
Le pistolet des Jem'Hadar



⚠ Le pistolet des Jem'Hadar n'est absolument pas la plus puissante des armes que Starfleet ait rencontrées ; il est cependant préférable de négocier plutôt que d'essayer un tir d'une telle arme.

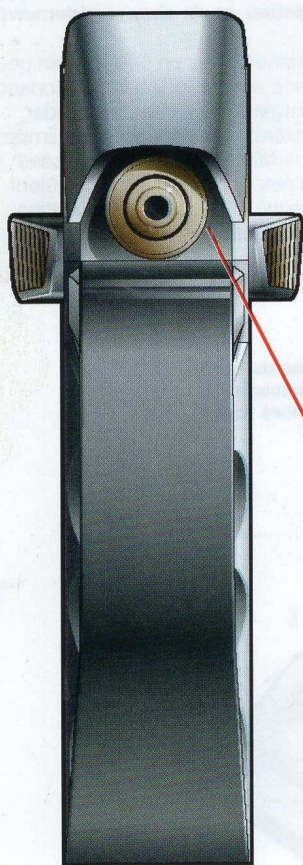
UNE ARME À ÉNERGIE DIRIGÉE

VUE LATÉRALE



La crosse est moulée pour bien tenir dans la main du Jem'Hadar.

VUE DE FACE



Le rayon d'énergie dirigée jaillit par une bouche de couleur cuivrée.

Cette garde incurvée protège la main qui tient l'arme.

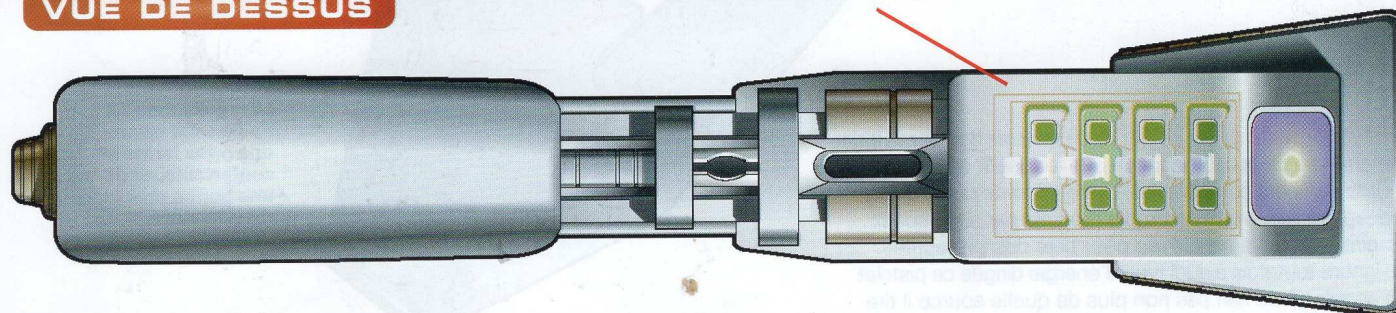


⚠ De par sa modeste taille, le pistolet des Jem'Hadar est facile à cacher en vue d'attaques surprises et autres embuscades.

Une défense discrète La petite taille du pistolet des Jem'Hadar ne diminue en rien ses capacités destructrices. Un tel pistolet peut tuer d'un seul tir, ou percer la roche la plus dure. Les engagements contre le personnel de Starfleet n'ont pas permis de mettre en évidence l'existence d'une fonction anesthésiante. Certains individus ont survécu à un tir, mais l'on ne sait pas si les Jem'Hadar avaient l'intention de les tuer ou seulement de les blesser.

La partie postérieure du pistolet est, elle aussi, protégée par une garde métallique.

VUE DE DESSUS



Les armes des Ligiens

Les Ligiens sont des êtres particulièrement attachés aux rituels et à l'honneur, qui prennent très au sérieux l'art du combat; souvent, l'honneur perdu peut être rétabli par la bataille. Leurs armes, spécialement conçues pour les affrontements au corps à corps, traduisent ce naturel belliqueux.

Les habitants de **Ligon II** ne constituent pas le peuple à la technologie la plus avancée de la Galaxie, mais leur société est hautement structurée, fière à l'excès et profondément ritualiste; ils jugent leur civilisation supérieure à celle de la plupart des autres espèces et estiment que leur technologie est celle qui convient le mieux à leurs besoins particuliers; dans leurs déplacements, les **Ligiens** insistent pour employer leur propre version du **téléporteur**.

Il n'est donc pas étonnant que ce peuple ait mis au point diverses armes rituelles destinées aux combats au corps à corps, par le biais desquels ils assoient ou rétablissent un honneur qui leur tient extrêmement à cœur.

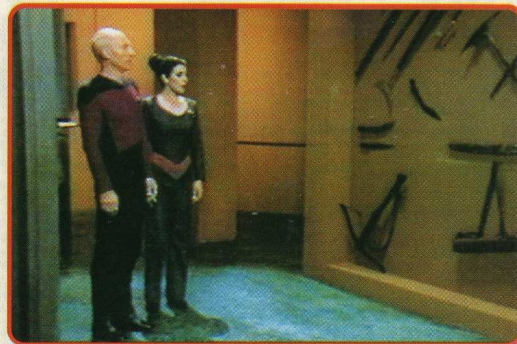
Les Ligiens attachent une grande importance à la patience; en une situation donnée, ils savent attendre le moment propice pour agir. Le duel structuré est leur réaction privilégiée à une insulte,

plutôt que la rétorsion immédiate qui aurait les faveurs d'êtres tels que les **Klingons**. Le combat intervient après qu'un défi a été lancé dans le but de retrouver la face ou de reprendre possession d'un bien, d'une compagne...

Les Ligiennes comme les Ligiens sont habiles au combat et bien formées à l'usage de leurs armes rituelles. Selon la tradition, la lutte se poursuit jusqu'à la mort. Pour les Ligiens, il importe plus que tout d'être reconnu comme audacieux. Les combats se déroulent en général en public, devant des foules enthousiastes.

Des armes meurtrières

Les armes qu'utilisent les Ligiens varient par leur taille, leur dangerosité et l'adresse nécessaire à leur emploi efficace. Les habitants de Ligon II aiment exposer leurs armes chez eux, à la vue de tous, afin que leurs hôtes sachent qu'ils ne doivent pas être traités à la légère.



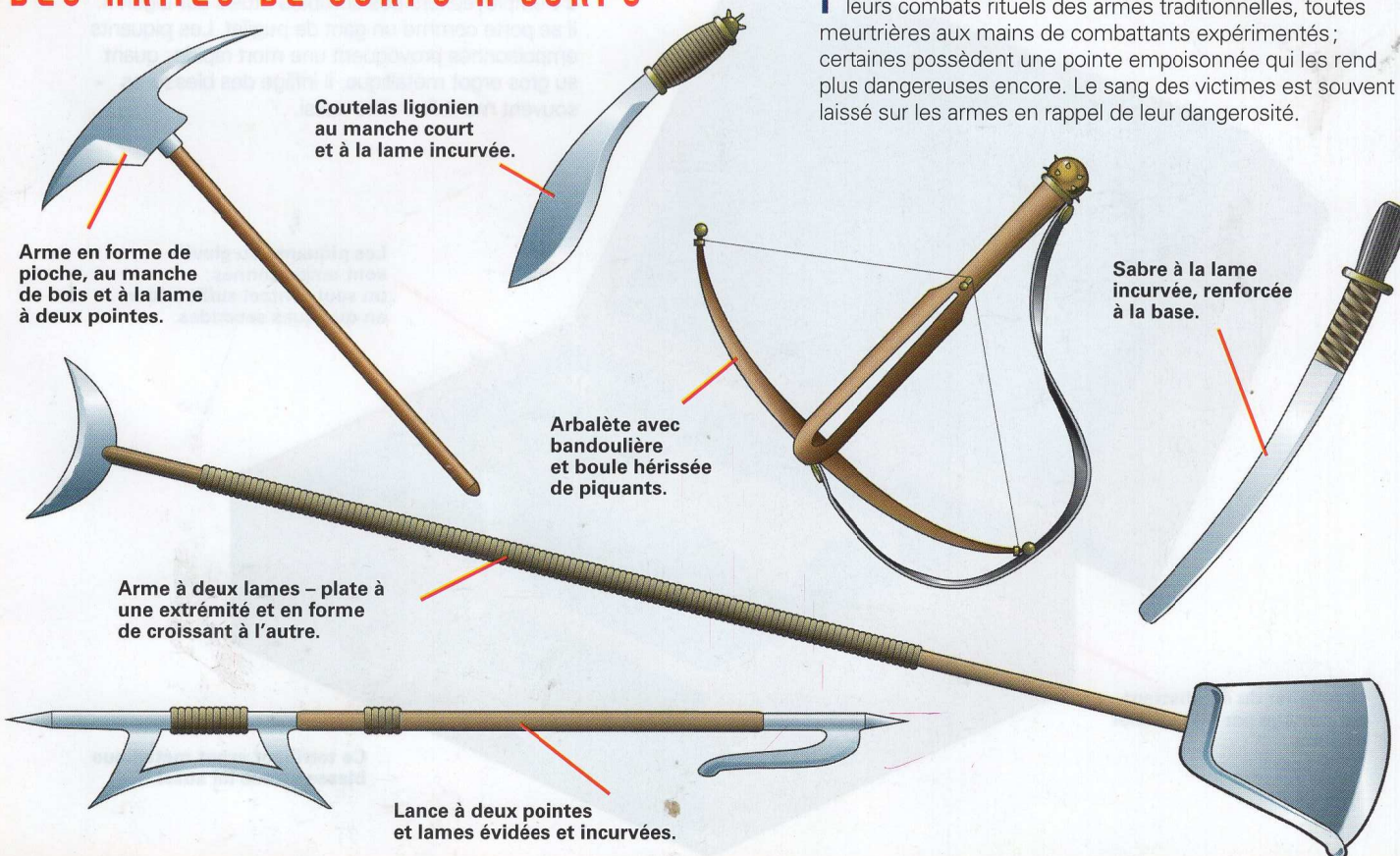
Les armes rituelles ligoniennes sont exposées de telle façon que les visiteurs ne peuvent manquer de les remarquer. De tempérament très belliqueux, les Ligiens font de leurs armes un usage tant symbolique que pratique.

Les visiteurs peuvent être déconcertés par ce qui leur apparaît comme une attitude plutôt agressive, alors qu'il s'agit davantage d'affirmer un statut que de faire preuve d'hostilité.

Différents styles

Les armes des Ligiens sont généralement des armes blanches. Les **épées ligoniennes** trouvent leurs équivalents dans maintes autres cultures de la Galaxie – ainsi en particulier de l'antique sabre nippon des samourais, sur Terre. Le **glavin**, un gant hérissé de pointes enduites de poison, est couramment utilisé dans une arène ligonienne pour retrouver son honneur perdu. Une **arme de jet** rappelant l'arbalète est aussi employée, tout comme trois **armes d'hast** au moins – l'une présente une forme comparable à une pioche, les deux autres ressemblent à des lances dotées de plusieurs lames ou pointes meurtrières.

DES ARMES DE CORPS À CORPS



Coutelas ligonien au manche court et à la lame incurvée.

Arme en forme de pioche, au manche de bois et à la lame à deux pointes.

Arbalète avec bandoulière et boule hérissée de piquants.

Sabre à la lame incurvée, renforcée à la base.

Arme à deux lames – plate à une extrémité et en forme de croissant à l'autre.

Lance à deux pointes et lames évidées et incurvées.

Petites et redoutables Les Ligiens utilisent dans leurs combats rituels des armes traditionnelles, toutes meurtrières aux mains de combattants expérimentés; certaines possèdent une pointe empoisonnée qui les rend plus dangereuses encore. Le sang des victimes est souvent laissé sur les armes en rappel de leur dangerosité.

Les armes des Ligiens



▲ Data et La Forge décrivent les armes ligoniennes comme légères, durables, souples et empoisonnées. Certaines portent encore le sang des combats précédents.



▲ Des Ligiens apportent un incroyable assortiment de glavins parmi lesquels Tasha Yar doit faire son choix en vue de son combat contre Yareena.



▲ La pointe des piquants du glavin est traitée avec un poison à base d'alcaloïde, presque instantanément mortel. Le poignet de la personne qui porte ce gant est protégé.



▲ Une fois équipée du redoutable glavin, Yareena se sent prête à affronter Tasha Yar. Elle croit à tort que celle-ci est éprise de son Premier – prénommé Lutan – dont elle devrait reconquérir l'amour.



▲ Les propriétés meurtrières du glavin sont mises en évidence lorsqu'un spectateur accidentellement touché par les piquants au cours du combat meurt en quelques secondes sous l'effet du poison.



▲ Tasha Yar remporte son combat contre Yareena, mais ne souhaite pas la tuer. Téléportée à bord de l'U.S.S. ENTERPRISE pour y recevoir les soins du Dr Crusher, Yareena meurt avant d'être ressuscitée.

LE GLAVIN



Le poignet du combattant est protégé par un gantelet de cuir.

Mortel pugilat La glavin est une arme meurtrière employée lors des combats rituels sur Ligon II. Il se porte comme un gant de pugilat. Les piquants empoisonnés provoquent une mort rapide ; quant au gros ergot métallique, il inflige des blessures souvent mortelles elles aussi.

Les piquants du glavin sont empoisonnés ; un seul contact suffit à tuer en quelques secondes.

Ce terrifiant ergot métallique blesse ou tue lui aussi.

La bombe du Syndicat d'Orion

Le Syndicat d'Orion est une sinistre organisation dont les membres n'ont guère de scrupules. Quiconque ose se dresser contre eux doit se méfier en permanence, comme le découvre le Ferengi Quark en 2373.

Lorsque le **Syndicat d'Orion** est menacé, ses membres veillent à ce que la source de cette menace disparaisse aussi vite que possible. À cette fin, les assassins du Syndicat sont passés maîtres dans l'art de poser des pièges et des bombes. L'un de ces engins est placé en 2373 à bord du **Runabout** qui emmène le **Ferengi Quark** devant un grand jury où il doit témoigner contre le Syndicat. Cette arme de quinze à vingt centimètres de diamètre est constituée de trois parties principales; au sommet se trouvent huit ailettes dorées qui rayonnent autour d'un point central circulaire, lui-même fixé à quatre traverses et s'achevant par des dents dorées.

Le design des bombes change en fonction de la cible mais, sur ce modèle, les ailettes jouent un rôle de **générateur de champ de proximité** – qui provoque l'explosion si le champ est perturbé par l'approche d'un être vivant.

Les traverses sont probablement dotées de dispositifs de fixation magnétiques ou autres, intégrés aux huit dents, qui permettent à l'assassin de placer la bombe sur diverses surfaces. Les ailettes contiennent sans doute des **actinides**, composés radioactifs qui brouillent les senseurs, car l'engin n'est à aucun moment du trajet décelé par les scanners internes du vaisseau.

Explosifs internes

L'explosif en quatre sections est situé sous les ailettes. La synchronisation de voyants lumineux placés sur deux éléments opposés se traduit par un doux bourdonnement – l'enclenchement du dispositif est donc signalé par des moyens visuels et sonores. Cet ingénieux mécanisme de retardement est probablement relié au dispositif d'avertissement de proximité.

La hauteur totale de l'engin, du sommet des ailettes au fond plat du boîtier, est comprise entre sept et huit centimètres: la bombe est donc très facile à dissimuler. Son poids dépend du type d'explosif employé – il varie entre un et plusieurs kilogrammes.

La caractéristique la plus étonnante de l'engin déposé à bord du **Runabout** où ont pris place Quark et **Odo** est qu'il trahit sa présence avant d'exploser, ce qui donne à penser qu'il a été posé en hâte – dans la trappe tribord avant de l'une des principales **batteries isolinaires** sous les conduits 042 et 451. Cette bombe est placée au-dessus du nœud du **Réseau de Données optiques** qui contrôle les systèmes de communications, de navigation et de survie du **Runabout**: comme il est impossible de percer de l'extérieur l'alliage de **duranium** de la coque de l'appareil, c'est là qu'elle pourra infliger le plus de dégâts.

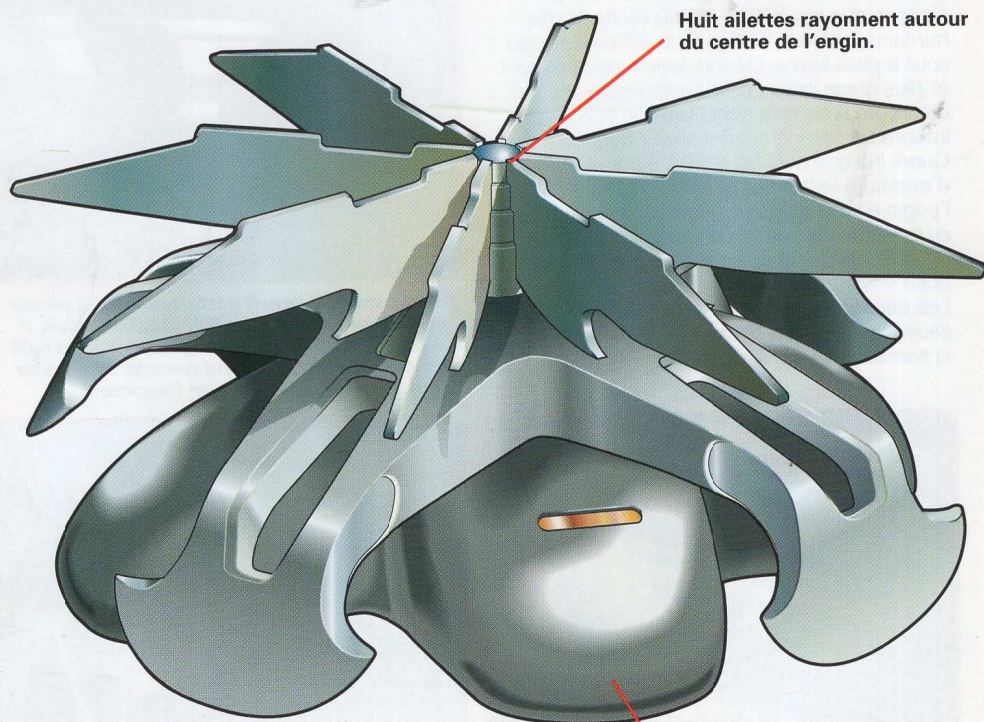
La bombe est capable de percer de part en part la coque du **Runabout** et d'endommager gravement le **Champ d'Intégrité structurelle**. À des vitesses subluminiques, une destruction même partielle de la structure du **Runabout** serait fatale; à des allures supraluminiques, elle serait instantanément catastrophique. La tentative de téléportation de la bombe ne rencontre qu'un succès partiel, car l'une des nombreuses fonctions de protection est la détection d'un **rayon de téléportation** autour de l'engin. La bombe explose et perturbe le **rayon de confinement annulaire** au sein du champ de téléportation. C'est cette réaction autant que l'explosion elle-même qui provoque des dégâts. Bien entendu, la bombe est conçue



L'assassin qui installe la bombe à bord du **RUNABOUT** du Ferengi Quark connaît bien l'appareil et les capacités de son engin meurtrier, posé à l'endroit où la détonation est susceptible de faire le plus de victimes et de dégâts matériels.

pour cela, puisque même une détonation partielle garantit un résultat meurtrier.

DÉTONATEUR DE PROXIMITÉ



Huit ailettes rayonnent autour du centre de l'engin.

Un drôle de bruit

La bombe reste pendant plusieurs jours à bord du **Runabout**; sa présence est détectée peu avant la détonation – le bourdonnement qu'elle émet s'accroît au fil du temps.

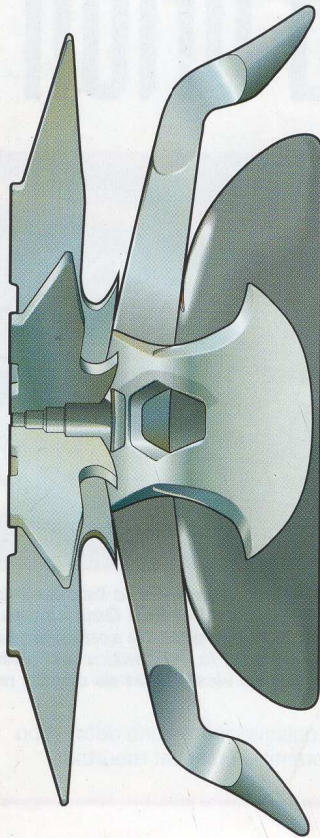
Les explosifs sont contenus dans les quatre éléments joints à la base de la bombe.

La bombe du Syndicat d'Orion



DANGER CACHÉ

VUE LATÉRALE



Le boîtier cruciforme contenant les explosifs se trouve sous les ailettes.

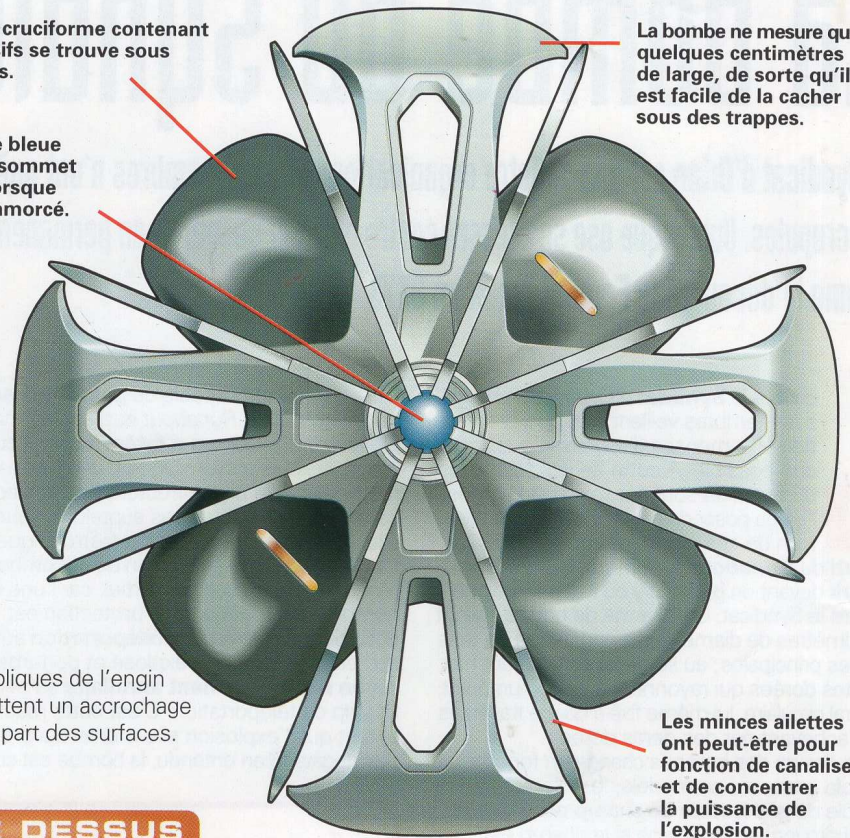
Une lumière bleue clignote au sommet de l'engin lorsque celui-ci est amorcé.

La bombe ne mesure que quelques centimètres de large, de sorte qu'il est facile de la cacher sous des trappes.

Fixation

Les pattes obliques de l'engin explosif permettent un accrochage solide sur la plupart des surfaces.

VUE DE DESSUS



Les minces ailettes ont peut-être pour fonction de canaliser et de concentrer la puissance de l'explosion.

Seule l'ouïe **ferengie** de Quark, capable de détecter des fréquences nettement plus élevées que les 16 000-18 000 kilohertz des humains, parvient à déceler le sifflement aigu sous la plate-forme. Ce son devient plus puissant et plus grave lorsqu'on s'en approche, ce qui corrobore la théorie selon laquelle la bombe intègre un détonateur-détecteur de proximité. Quark indique qu'il fait froid à bord juste avant d'entendre le bourdonnement : il se peut que l'engin ait été programmé pour s'en prendre au système environnemental avant d'exploser.

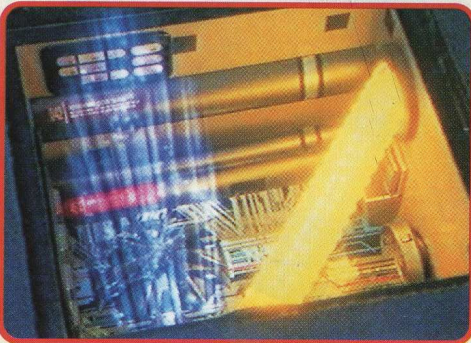
Le *Runabout* endommagé par la bombe se pose en catastrophe sur une planète voisine. Les deux passagers survivent à ce crash, sauvés d'une mort presque assurée par la sensibilité auditive du Ferengi Quark.



▲ *L'assassin savait parfaitement où placer sa bombe dans le RUNABOUT, mais il n'a pas choisi le meilleur engin : en effet, l'ouïe ultrasensible de Quark lui permet de déceler rapidement la présence de l'appareil.*



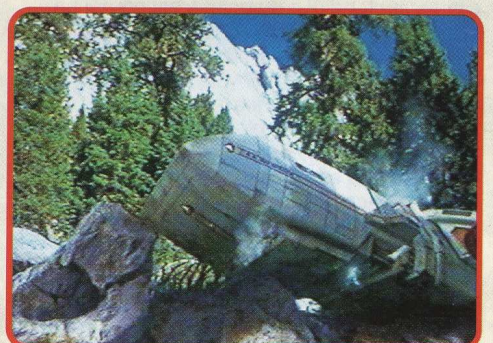
▲ *La minuscule bombe est facile à cacher sous une trappe dans le plancher du RUNABOUT de Ferengi. Elle est bien placée pour endommager un très grand nombre de systèmes clés de l'appareil.*



▲ *L'engin est conçu pour empêcher toute tentative de désamorçage. Il peut même perturber un rayon de téléportation, et l'énergie de l'explosion n'est pas dissipée par les amortisseurs d'empreinte moléculaire.*



▲ *Quark et Odo essaient de se débarrasser de la bombe au moyen du téléporteur, mais l'explosion qui en résulte endommage si gravement le RUNABOUT que celui-ci est contraint de se poser en catastrophe.*



▲ *Le petit appareil a subi de très importants dégâts. Le Ferengi et le métamorphe auraient sans aucun doute péri si Quark n'avait décelé la bombe à temps pour éviter un désastre de plus grande ampleur.*

L'arme de poing de Soran

L'implacable et rusé scientifique el-aurien Tolian Soran ne recule devant rien pour réaliser son rêve de retour dans le Nexus. Il s'est, pour ce faire, doté d'une arme redoutable, capable de tuer quiconque se met en travers de son chemin.

Compacte et cependant extrêmement puissante, l'**arme de poing à énergie dirigée** qu'utilise le savant el-aurien en rupture de ban **Tolian Soran** est un engin terrifiant, capable de tirer des décharges d'énergie susceptibles d'infliger de graves dommages aux matériaux inorganiques aussi bien qu'à la matière vivante.

L'origine du « pistolet » de Tolian Soran est inconnue ; étant donné la nature relativement pacifique des **El-Auriens**, il est peu probable qu'une arme aussi meurtrière ait été créée par les congénères du scientifique. Celui-ci a frayed avec des citoyens **klingons** et, entre autres, avec les redoutables **sœurs Duras (Lursa et B'Etor)**, mais son arme ne présente aucune des caractéristiques particulières aux armes à énergie klingonnes – qui se signalent notamment par leur aspect massif et imposant.

Aspect et fonctionnement

L'arme de poing de Tolian Soran, de forme grossièrement rectangulaire, est réalisée dans un matériau noir mat, agrémenté de pièces argentées et cuivrées. Contrairement à la majorité des armes de type pistolet employées de par la Galaxie, celle-ci se tient en position horizontale – au lieu que la crosse soit tenue verticalement et que le canon émetteur soit dans le prolongement de l'index. Pour préparer l'arme au tir, on presse du pouce un bouton placé à l'arrière de la poignée. Ce bouton, qui en plus fait certainement office de sécurité, actionne le mécanisme de décharge. Le canon pivote alors de 90° vers le haut.

Mécanisme de tir

Le tir s'effectue au moyen d'une détente de type traditionnel placée sur la face avant de la crosse et protégée par une plaque en alliage argenté. Il se peut que ce pistolet possède une commande de réglage de la largeur, du pointage et de la puissance de la décharge d'énergie. Le canon émetteur, en alliage métallique argenté, est doté d'un fourreau de refroidissement ajouré par lequel s'évacuent les gaz d'échappement après le tir.

L'arme de poing de Soran semble être, avant tout, destinée aux combats à faible distance ; le viseur placé au sommet n'est apparemment pas très précis de loin. Au moment du tir, l'arme émet un rayon d'énergie vert vif qui explose au contact de la matière inorganique, ce qui indique que l'arme pourrait être un **disrupteur** d'un genre avancé tel qu'en emploient les Klingons, les **Romuliens** ou les **Breens**. Il se peut aussi que la décharge soit une forme d'éclair d'énergie plasmique de haute intensité. On ignore de quelle source l'arme tire sa

▼ **Tolian Soran n'hésite jamais à tirer sur tous ceux qui pourraient entraver ses projets. La conception même de son arme reflète la nature froidement efficace du scientifique el-aurien.**



Le canon de l'arme de poing est surmonté d'un fourreau refroidisseur.

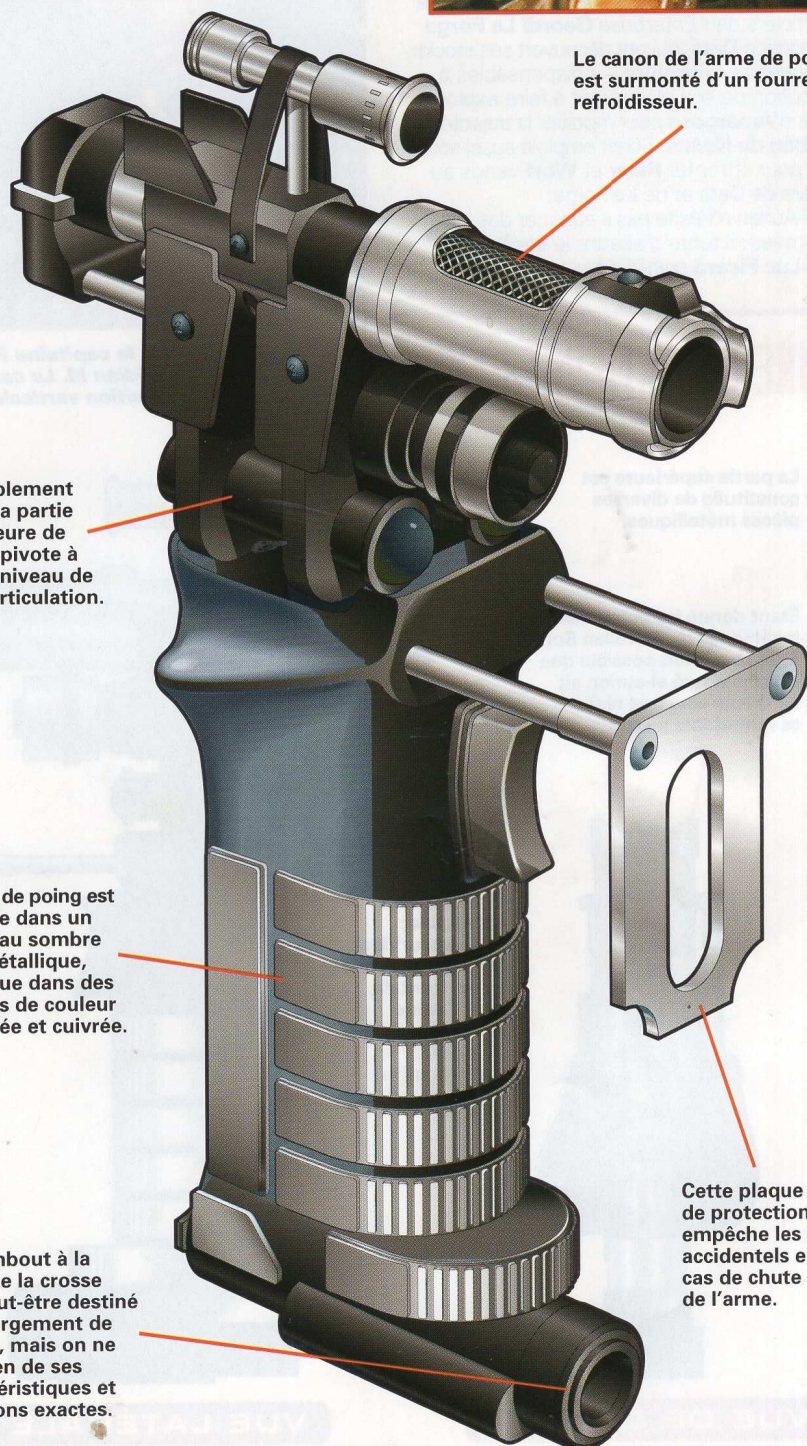
UNE ARME COMPACTE

Préalablement au tir, la partie supérieure de l'arme pivote à 90° au niveau de cette articulation.

L'arme de poing est réalisée dans un matériau sombre non métallique, ainsi que dans des alliages de couleur argentée et cuivrée.

Cet embout à la base de la crosse est peut-être destiné au chargement de l'arme, mais on ne sait rien de ses caractéristiques et fonctions exactes.

Cette plaque de protection empêche les tirs accidentels en cas de chute de l'arme.



L'arme de poing de Soran

puissance : ce pourrait être un générateur interne ou bien un pack d'alimentation, ou encore un module chargeur.

Il semble que Tolian Soran porte son arme en permanence – il n'est cependant pas certain qu'il l'ait sur lui à bord de l'**U.S.S. Enterprise NCC-1701-D**, en 2371, après qu'il a été sauvé des décombres de l'**observatoire spatial d'Amargosa**. Il est possible que l'arme de Soran puisse échapper à la détection par les dispositifs de **téléportation de Starfleet**, mais il semble plus probable que l'El-Aurien ait caché l'arme à bord de la plate-forme spatiale pour la récupérer à son retour. Il la sort alors de ses poches quand les circonstances l'exigent.

Le plan de Soran

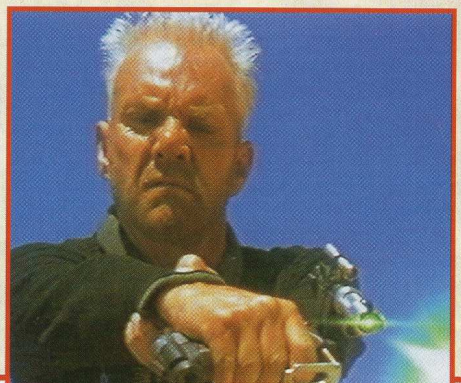
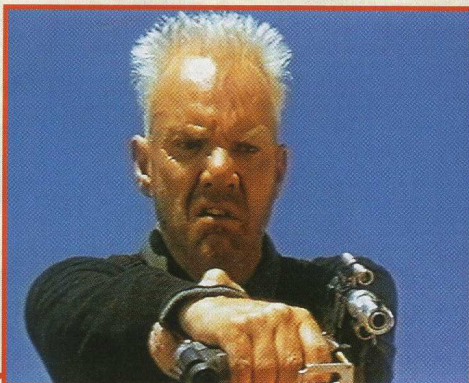
Tolian Soran utilise son arme lorsqu'il accoste les officiers de l'**Enterprise Geordi La Forge** et l'androïde **Data**, qui ont découvert ses stocks de sondes au **trilithium** – indispensables à l'exécution de son plan visant à faire exploser l'étoile d'**Amargosa** pour modifier la trajectoire du **ruban du Nexus**. Soran emploie aussi son arme pour affronter **Riker** et **Worf** venus au secours de Data et de La Forge.

L'El-Aurien n'hésite pas à attaquer des cibles désarmées : il tente d'abattre le **capitaine Jean-Luc Picard** coincé sous une arche

rocheuse sur **Veridian III** et réussit à tuer le **capitaine James T. Kirk** en le poussant de son arme sur un pont qui s'effondre.

L'usage que Soran fait de son arme montre que l'étincelle de compassion, jadis présente dans le cœur de celui qui fut un paisible père de famille, s'est à jamais éteinte. Tolian Soran ne vit que pour sa quête, et il se montre prêt à tuer quiconque tenterait de l'empêcher de retrouver le Nexus.

▶ **Le savant el-aurien se sert de son arme pour échapper aux officiers de Starfleet qui ont percé à jour son plan meurtrier de retour dans le phénomène du Nexus.**



▶ **Tolian Soran vise le capitaine Picard à la surface de Veridian III. Le canon de son arme pivote en position verticale avant qu'il n'ouvre le feu.**

▶ **Lorsque l'arme est prête, il suffit de presser la détente pour faire jaillir un éclair d'énergie d'un vert vif. Les tirs multiples sont possibles aussi.**

UNE ARME MEURTRIÈRE

La partie supérieure est constituée de diverses pièces métalliques.

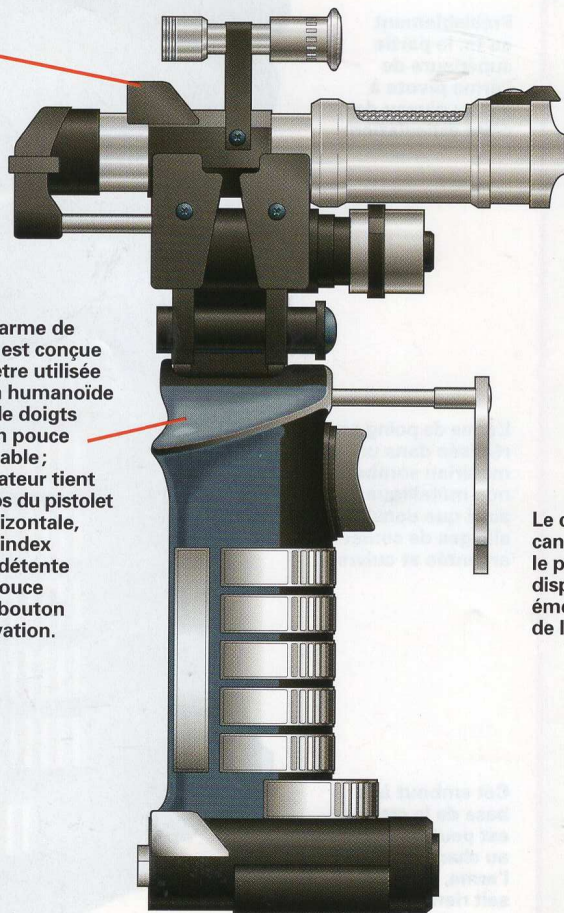
Étant donné les compétences techniques du Dr Tolian Soran, il est tout à fait possible que le scientifique el-aurien ait lui-même conçu et réalisé ce redoutable pistolet.

Cette arme de poing est conçue pour être utilisée par un humanoïde doté de doigts et d'un pouce opposable ; l'utilisateur tient le corps du pistolet à l'horizontale, avec l'index sur la détente et le pouce sur le bouton d'activation.

Le court canon recèle le puissant dispositif émetteur de l'arme.



VUE DE DESSUS



VUE LATÉRALE



VUE ANTÉRIEURE

LE DISRUPTEUR VARON-T

Le Varon-T fait appel à des versions modifiées de technologies de disruption connues. Il n'a été construit qu'en cinq exemplaires, puis rapidement interdit par la Fédération en raison de la façon atrocement inhumaine dont il inflige la mort.

Le disrupteur Varon-T est une petite arme de poing incroyablement meurtrière, conçue non seulement pour tuer, mais surtout pour infliger une mort aussi douloureuse que possible. Comme les armes de disruption employées par d'autres espèces – dont les Klingons, les Romuliens et les Breens –, le disrupteur Varon-T frappe ses cibles avec une force comparable à celle d'un fuseur de la Fédération réglé sur une puissance 10. Mais là où les disrupteurs klingons tuent en moins de deux secondes, l'effet de disruption moléculaire du pistolet

Varon-T dure près de sept douloureuses secondes avant que la décharge d'énergie ne consume pleinement sa cible, ne laissant aucune trace de la victime. Précis à des distances inférieures à vingt mètres, le Varon-T ne possède pas de réglage « anesthésiant ».

Une arme meurtrière

La fabrication de ce type d'arme a été très vite interdite dans toute la FUP, mais les cinq exemplaires préalablement réalisés se sont retrouvés sur le marché noir. Quatre de ces pistolets, dont le prototype, sont entrés dans la collection du négociant zibélien Kivas Fajo.



Le négociant zibélien Kivas Fajo, dénué de tout scrupule, est parvenu à acquérir quatre des cinq disrupteurs Varon-T existants. Il dort avec l'une de ces armes cachée sous son oreiller et conserve le prototype dans un coffre-fort, dans la salle où sont exposées les pièces rarissimes de sa collection.

Avant d'être appréhendé par Starfleet pour ses trafics, Fajo utilise le disrupteur contre sa fidèle assistante Varria. Celle-ci meurt dans d'atroces souffrances pour avoir tenté d'aider l'androïde Data – autre acquisition de Kivas Fajo – à s'enfuir du vaisseau de ce dernier, le Jovis.

Après l'arrestation de Fajo, ses disrupteurs Varon-T sont confisqués par les autorités de la Fédération unie des Planètes.

PISTOLET DISRUPTEUR

VUE LATÉRALE

Tout comme les disrupteurs klingons, romuliens et breens, le Varon-T fonctionne selon le principe de la disruption de phase.

Le rayon d'énergie du disrupteur est concentré et orienté par le biais d'une chambre de compression d'énergie, située immédiatement derrière la gueule de l'arme.

Le tir du disrupteur Varon-T s'effectue par pression sur une plaque de détente placée sur le tableau d'activation sommital.

La poignée incurvée indique que cette arme est avant tout destinée à être employée par des humanoïdes.

La crosse lisse permet d'extraire rapidement l'arme d'un holster ou d'une attache de ceinturon.

Petit et meurtrier

Le disrupteur Varon-T, très compact, n'en est pas moins capable de transpercer, en les consumant, les armures contemporaines et la plupart des matières inertes. Sa taille réduite et le caractère inhumain de la mort qu'il inflige donnent à penser qu'il a été conçu avant tout comme une arme d'assassinat.



Le Varon-T est une arme à énergie dirigée d'une grande puissance, mais sa portée efficace est inférieure à une vingtaine de mètres.

Le disrupteur Varon-T

▶ Kivas Fajo emploie finalement le Varon-T contre un être vivant : il tue sa fidèle assistante Varrria qui tente d'aider l'androïde Data à s'échapper du JOVIS.

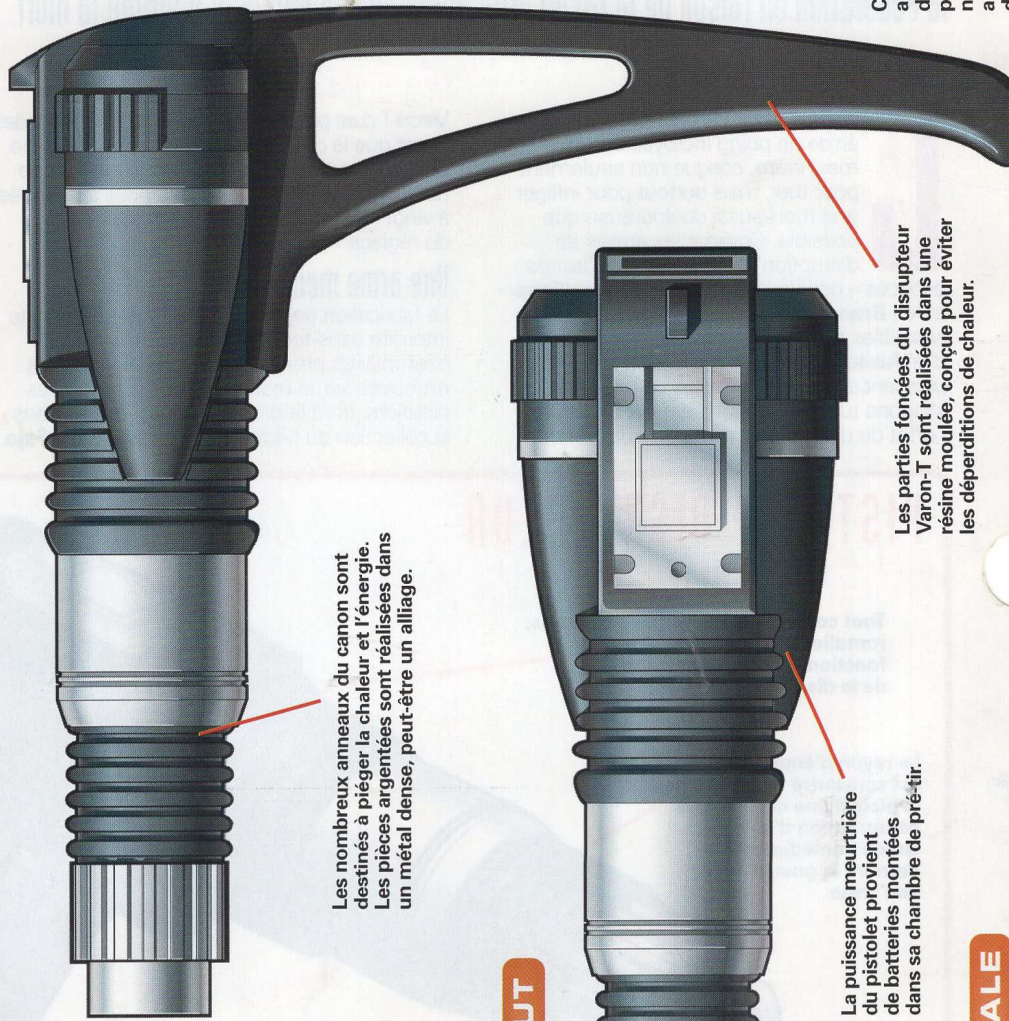


◀ Le Varon-T déclenche un effet de disruption moléculaire en chaîne : à l'issue des sept secondes d'horreur qui séparent l'impact totale, il ne reste absolument plus rien de la victime.

2 Un nombre d'exemplaires limité

La Fédération a fort heureusement interdit l'usage du disrupteur Varon-T, aussi bien que la technologie sur laquelle se fonde sa conception. Cinq exemplaires seulement ont été produits, y compris le prototype, de sorte que le Varon-T n'a jamais représenté une menace pour la Galaxie. Quatre de ces cinq armes ont été récupérées par Kivas Fajo.

VUE LATÉRALE



Les nombreux anneaux du canon sont destinés à piéger la chaleur et l'énergie. Les pièces argentées sont réalisées dans un métal dense, peut-être un alliage.

Pas plus que les modèles klingons, cette arme ne possède de détente sur la poignée.

Les parties foncées du disrupteur Varon-T sont réalisées dans une résine moulée, conçue pour éviter les déperditions de chaleur.

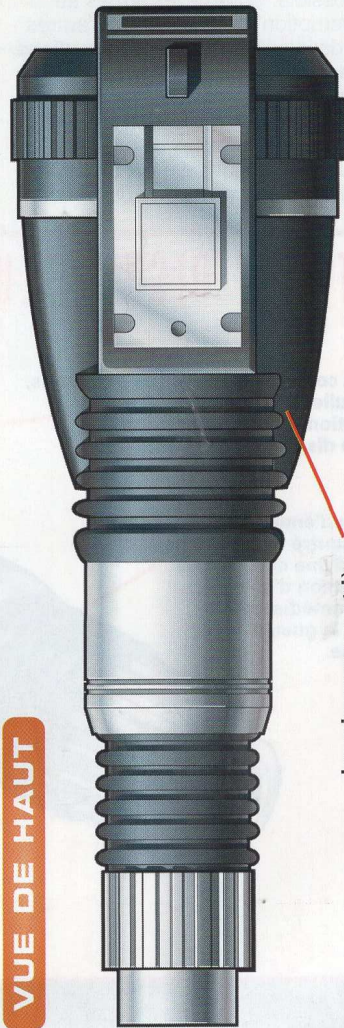
La puissance meurtrière du pistolet provient de batteries montées dans sa chambre de pré-tir.

VUE ARRIÈRE



Contrairement aux armes d'ordonnance de la Fédération, les pistolets disrupteurs ne comportent aucun numéro de série.

VUE DE HAUT



VUE FRONTALE

Les armes moissonneuses et le bain génétique

Les armes biogéniques sont des engins de guerre d'une efficacité dévastatrice, qui frappent rapidement, silencieusement et sans faire de détail. Au cours d'une guerre séculaire entre les T'Lanis et les Kelleruns, des armes meurtrières — les moissonneuses — se sont multipliées.



▲ Le Dr Julian Bashir est chargé d'aider les scientifiques t'lanis et kelleruns d'un vaisseau de munitions t'lani en orbite. Bashir désire les assister dans la destruction des armes qui ont fait tant de morts chez ces deux peuples.

FLACONS MORTELS

Chaque flacon porte une étiquette d'avertissement sur le couvercle.

Les **armes moissonneuses** ont été développées en une décennie, peu avant la fin de la guerre de cent ans entre les T'Lanis et les Kelleruns. Dotés de ces armes **nanobiogéniques**, les Kelleruns ont anéanti la population de T'Lani III, silencieusement et avec une effarante rapidité. Pourtant, si elles furent alors un outil de destruction de masse, les moissonneuses sont ensuite devenues le meilleur retardateur contre d'autres guerres entre les deux peuples; les armes biogéniques sont si terrifiantes que la plupart (le **disséléride de cobalt**, par exemple) sont interdites par des traités interdisés.

Les armes moissonneuses consistent en de minuscules **disrupteurs de gènes**, contenus en grandes quantités dans des flacons cylindriques dont chacun est rempli de deux litres d'un gel orange fluorescent, extrêmement résistant aux radiations à large spectre. Le sommet de chaque flacon porte une étiquette d'avertissement. Les savants tant kelleruns que t'lanis ont consacré des années à mettre au point ces armes de destruction. À la fin de la guerre, les énormes bases de données qu'ils avaient constituées ont été vidées de toutes les informations qu'elles recelaient, et ce afin d'éviter la renaissance des armes moissonneuses.

Horreurs biologiques

Une seule goutte du gel contenu dans l'un de ces flacons suffit à tuer une personne en quelques heures; le simple contact avec la peau provoque l'apparition d'une grave brûlure, suivie de frissons. La tension artérielle de la victime s'effondre, cependant que la vaine lutte de l'organisme contre le disrupteur de gènes biomécanique s'accompagne d'une forte fièvre. La moissonneuse poursuit ses ravages jusqu'à ce que la victime ne voie pratiquement plus et soit incapable de se déplacer sans aide. La victime transpire d'abondance, pâlit et meurt rapidement si un traitement approprié n'est pas administré. Un **hypospray** peut prolonger les chances de survie, mais il est impératif d'amener la victime dans un centre médical.

Les stocks d'armes accumulés par les T'Lanis et les Kelleruns après leur guerre posent problème; en l'absence d'un moyen sûr pour les détruire, ces peuples désormais pacifiques doivent faire appel à une assistance extérieure. Le processus de destruction des armes nanobiogéniques exige en effet des précautions de manipulation extrêmes, ainsi que des protocoles de commandement bien spécifiques. Les armes sont neutralisées dans un **bain génétique** qui se présente comme



1 Une goutte suffit
Le gel meurtrier est conservé dans des flacons de deux litres de contenance. Une simple goutte suffit à provoquer la mort.

Les flacons contenant le gel rouge orangé sont entièrement transparents.

Les armes moissonneuses et le bain génétique

un épais socle cylindrique, équipé de divers tableaux de commandes et de contrôle. Un demi-dôme transparent est rempli d'un liquide vert pâle dans lequel on dépose plusieurs flacons, qui sont détruits en quelques minutes.

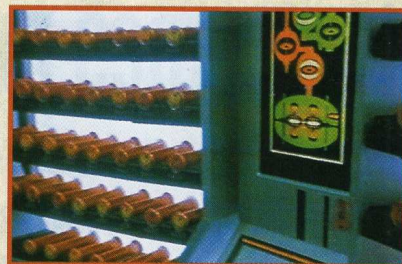
Le bain génétique contenant les armes nanobiogéniques est bombardé de muons au moyen d'un générateur, selon une fréquence spécifique. Sous l'effet des rayons muoniques bleus, le gel des flacons passe de l'orange vif à un vert trouble, ce qui indique que le processus de disruption génétique de la moissonneuse a cessé – ceci est confirmé par les indications de la station de contrôle, chaque étape de cette délicate procédure ayant été surveillée par une caméra de haute sécurité.

Toute trace effacée

À la **Date stellaire 47529.4**, le **Dr Julian Bashir** et le **chef Miles O'Brien**, de **Starfleet**, sont appelés à aider les scientifiques d'un vaisseau de munitions t'lani en orbite à détruire les stocks restants de leur terrible arme. Les ambassadeurs t'lanis et kelleruns sont même prêts à tuer leurs propres savants pour s'assurer que toute connaissance à ce sujet soit perdue à jamais : Bashir et O'Brien sont pris dans l'action lorsque des soldats kelleruns tentent d'exécuter tous les scientifiques responsables de la destruction des armes moissonneuses. Au cours de la fuite, O'Brien est accidentellement infecté, mais il réussit à s'enfuir avec son compagnon – il sera soigné. Pour autant qu'on le sache, Bashir et O'Brien sont les dernières sources vivantes de connaissance sur les meurtrières armes moissonneuses nanobiogéniques.

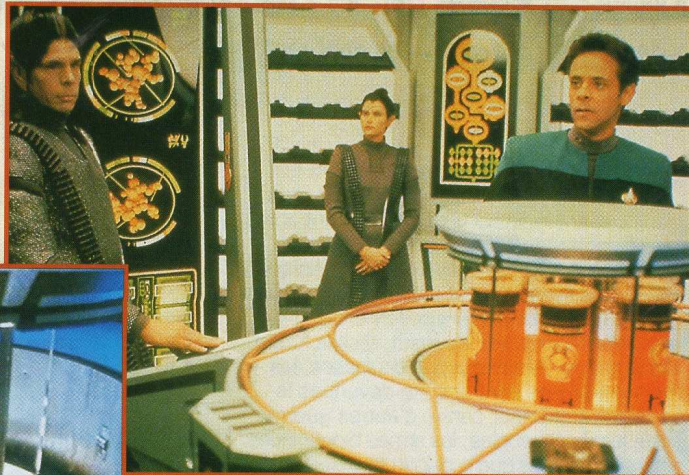


▶ Des dizaines d'étagères murales contiennent les flacons en attente d'être détruits et d'autres flacons désamorçés.



▶ Les Kelleruns et les T'Lanis étant en paix désormais, les armes de dissuasion sont inutiles – elles doivent être neutralisées.

▶ Le Dr Julian Bashir et le chef Miles O'Brien, de Starfleet, aident à détruire les armes restantes.



▶ Le dangereux gel translucide est d'une couleur orangée, mais un bombardement au moyen d'un générateur de muons le transforme en une substance verdâtre inoffensive. La mise au point du processus a demandé une semaine d'essais.

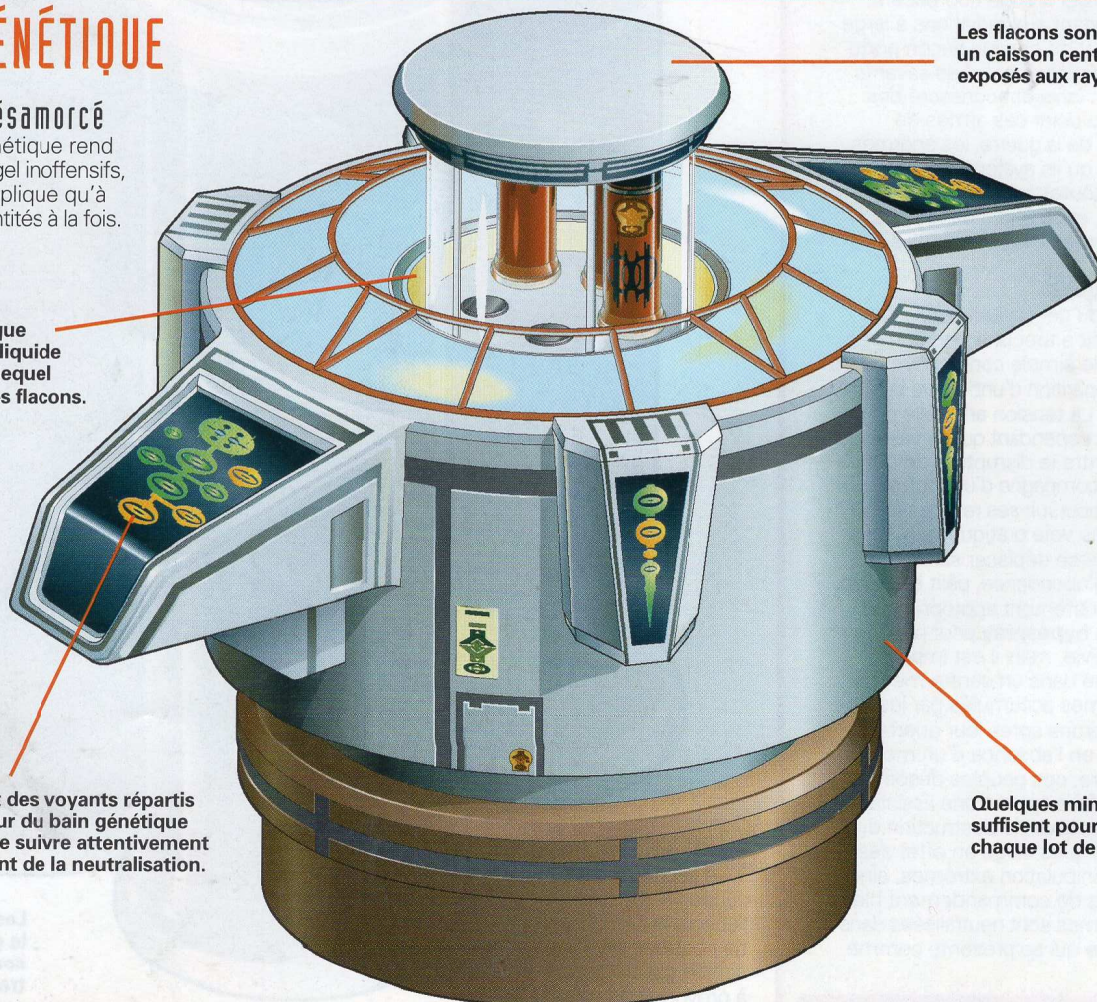
BAIN GÉNÉTIQUE

2 Danger désamorcé

Le bain génétique rend les flacons de gel inoffensifs, mais il ne s'applique qu'à de petites quantités à la fois.

Le bain génétique consiste en un liquide vert pâle dans lequel sont plongés les flacons.

Les flacons sont placés dans un caisson central pour y être exposés aux rayons muoniques.



Des écrans et des voyants répartis sur le pourtour du bain génétique permettent de suivre attentivement le déroulement de la neutralisation.

Quelques minutes suffisent pour détruire chaque lot de flacons.